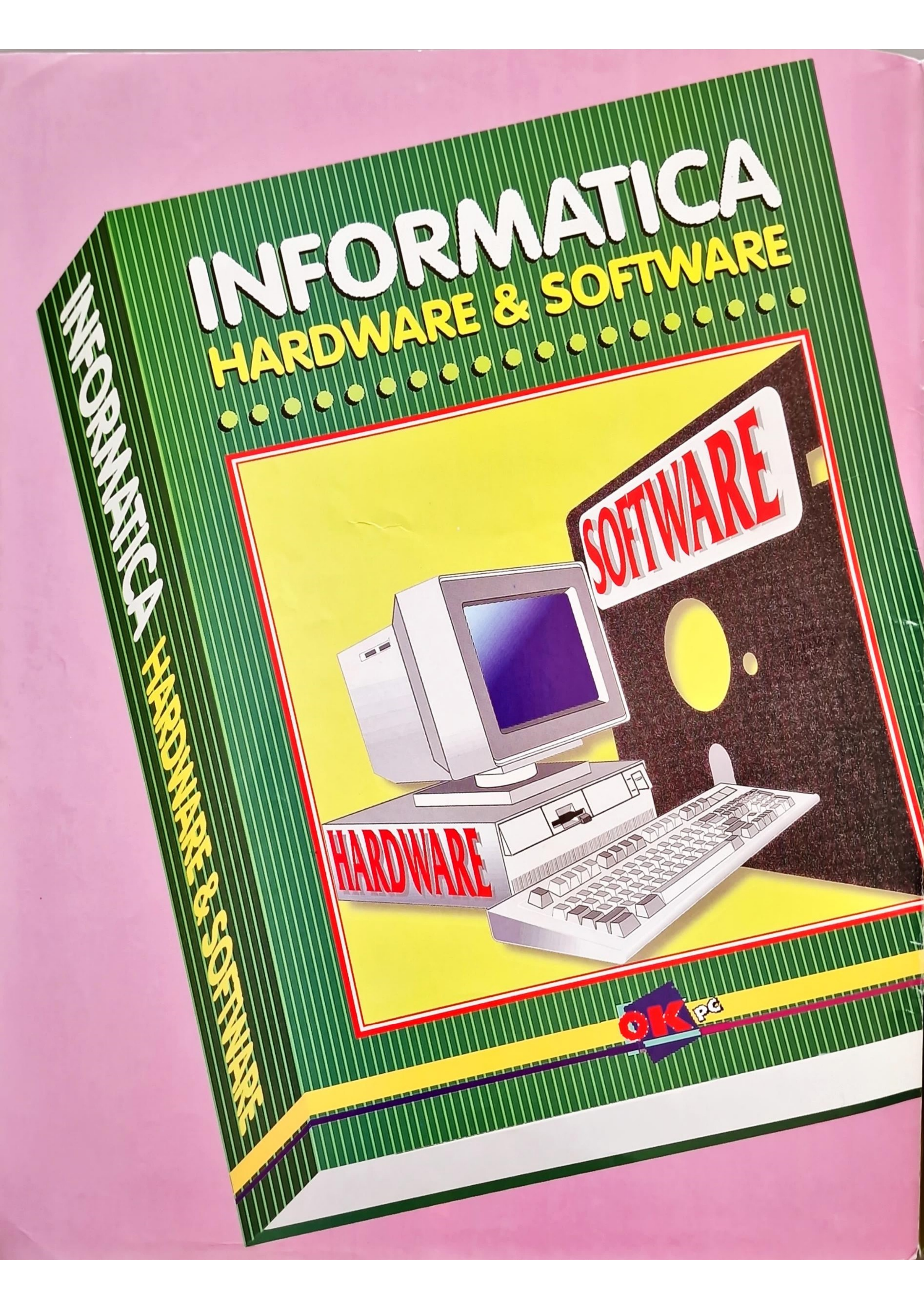

Demo de KGB
en castellano, para que no te suene a ruso
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 15
Conecta con nuestra guía: TODO SOBRE EL MODEM
LA SEDUCCION HECHA POSTER: COBRA MISSION
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA QUINTA ENTREGA DE NUESTRA GUIA DE USUARIOS DE PC
PISTAS Y TRUCOS DE: LOST IN L.A. THE SUMMONING
CyberRace: CARRERA MORTAL
8 414090 201261 00015
LOTUS
THE ULTIMATE CHALLENGE FOR YOUR PC
ESPRIT S4
RECS
Lotus: The ultimate challenge
Cuando la distancia no existe
CONCURSO: PARTICIPA EN UN CONCURSO DE LO MAS ROLERO: ACIERTA Y GANA
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.


INFORMATICA
HARDWARE & SOFTWARE
SOFTWARE
HARDWARE
OK PC
INFORMATICA HARDWARE & SOFTWARE

APRENDE CON NOSOTROS

Necesitas estar al día en todo los que se refiere al campo de la informática. Nosotros lo sabemos y por eso, te regalamos esta obra a lo largo de doce entregas, junto con la revista del videojuegos que más te gusta, OK PC. A partir del número 16 de la revista, recibirás:

- La superdemo del mes.
- La entrega correspondiente de la obra INFORMATICA: HARDWARE Y SOFTWARE, que consta de 16 páginas.
- Vuestra revista OK PC.
- En el próximo número 16, las tapas del libro-regalo.

Y TODO ESTO, POR EL MISMO PRECIO

Y también:

Nuestros anunciantes:

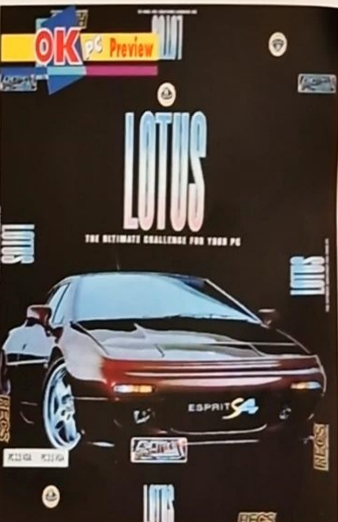


CYBERRACE

Victoria o muerte

LOTUS

The ultimate challenge





LOST IN L.A.

En busca de Helmut

KGB

Espías a toda máquina

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC compatible. 640 Kb de RAM libres.
Disco Duro, **Unidad de disco**: *3 1/2"* ,
T. gráfica: VGA 256 colores, y **RATON**.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea *INSTALL;* después, sigue las instrucciones del programa de instalación. Una vez instalado, teclea *C:* **<Intro>**, escribe *CD\KGB* **<Intro>**. Por último, teclea *KGB* y vuelve a pulsar la tecla **<Intro>**. El juego se ejecutará automáticamente para que puedas saborear esta demo traducida al castellano. Vale la pena.

LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que incluye nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Dirección Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactores: Carmen Arnanz, Enrique Maldonado Rollizo, Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain X 93.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.



DRO SOFT

ACCION, DEPORTE Y EDUCATIVOS



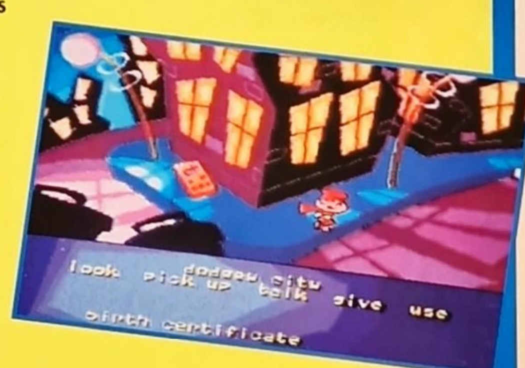
Los títulos que tiene en cartera la distribuidora Dro Soft están plagados de aventuras intrépidas, lucha y competiciones deportivas. A finales de este mes se comercializan juegos como el de plataformas *Humans Race*, *Strike Commander Special Operations 1* o *Flight Simulator Toolkit*. Los amantes de la liga americana de hockey están de suerte con *NHL Hockey*, que estará en la calle en la primera quincena de noviembre. Por esas mismas fechas aparecerán los juegos de estrategia *Patriot* y *Steal Team*, y el simulador *Privateer*. El rol tiene en *Shadowcaster* a su representante del mes próximo.
Pero no todo es darle al músculo o a la inteligencia destructiva: los educativos *Scooter´s Magic Castle*, *PUTT PUTT*, *Kooky Cuckoo´s*, *Zoo User´s* y *Eagle Eye Misteries* van a alegrarnos la vida en breve. *Kasparov´s Gambit* es otra alternativa para pensar, aunque el ajedrez no deja de ser un juego de guerra para cabezas pensantes. Por último, ya está prepara la segunda parte de Ultima VII, o sea que tendrás que coger fuerzas para adentrarte en otra puerta oscura a partir del próximo diciembre.

CODEMASTERS

ALIENIGENAS DE VACACIONES



Quién lo diría. De enemigos públicos a escala mundial, los alienígenas pasan a ser simpáticos turistas que vienen a la Tierra en busca de paz y sosiego. *Cosmic Spacehead* es la historia de un nativo del planeta Linoleum que viene a visitarnos. El resultado es una aventura interactiva tipo arcade, que se desarrolla en tres escenarios principales en el camino de ida a la Tierra: el propio planeta Linoleum, Detroitica, una nave-factoría situada en un asteroide, y una estación espacial.
Cada uno de los destinos se divide en numerosas áreas de juego donde Cosmic toma contacto con otros personajes, además de manipular y usar objetos para hacer averiguaciones. Codemasters tiene previsto su lanzamiento para PC el próximo mes de noviembre.



OK PC CORREO

CONTACTOS DIRECTOS

Para estar más cerca de vosotros, inauguramos a partir del número siguiente la sección OK PC Correo. De este modo, podremos contestar vuestras dudas sobre cualquier tipo de juego para PC más ampliamente, así como recibir las críticas, sugerencias o alabanzas que suscite en vosotros la lectura de la revista. Podéis escribir cartas a esta sección si os habéis quedado atascados en un punto concreto de un juego y no podéis seguir o si tenéis algún problema con el equipo que os impide disfrutar totalmente del programa.
No seáis tímidos y escribid. Estamos esperando vuestras preguntas, que serán reproducidas en la sección, junto con la respuesta correspondiente. Esperamos que nadie se quede sin respuesta y que todas las dudas del mes quepan en el espacio correspondiente reservado a estos contactos directos. Nuestra dirección es: Editorial Nueva Prensa. Sección OK PC Correo. Plaza República del Ecuador, 2-1ºB. 28016 Madrid. Así, tendremos más oportunidades de conocer vuestras inquietudes y sabremos cómo darles respuesta.

EN BREVE

■ **Cyberdreams**, compañía creadora de juegos con resabios cibernéticos, prepara la segunda parte de *Darkseed* para el año que viene. Por el momento, prefiere no dar detalles y centrarse en el lanzamiento mundial de *CyberRace*.

■ **Interplay** trabaja sobre *Star Trek 2: Jugment Rites*, la continuación del juego 25º Aniversario. Son ocho nuevas misiones para que disfrutes otra vez con esta legendaria nave espacial. Además, se prevé el lanzamiento de 25º Aniversario en CD-ROM y un juego de rol en el más puro estilo Ultima Underground, *Skeletal Scares in Stonekeep*.

■ **Activision** piensa en los nostálgicos de *Zork*, que alcanzaron todo su apogeo a principios de los ochenta. De ahí que se hayan decidido a elaborar *Return to Zork*, una aventura gráfica que se compone de imágenes de actores reales con fondos generados por ordenador. Su interfaz *point-and-click* (pincha y recoge) permite a los usuarios manejar objetos y examinarlos a su antojo.

■ Después del éxito en Super Nintendo, **Interplay** lanza *The Lost Vikings*, quizá con el convencimiento de que subirá tan alto como esta primera versión. Prosiguen los tres inefables personajes: Eric el Rápido, Baleog el Fiera y Olaf el Valiente. En resumen, 37 niveles de acción de tipo arcade y un centenar de enigmas y rompecabezas.

■ A pesar de no estar en año de centenario, los juegos sobre el descubrimiento de América son siempre bienvenidos, como este *Seven Cities of Gold II*, de **Electronic Arts**. La historia comienza en Cádiz, el punto de partida de Colón, que se presta a hacer un viaje a la Indias gracias al oro donado por la reina Isabel.

■ La nueva dirección de la distribuidora de videojuegos **Erbe** es: Erbe Software. Edificio Cepa. C/ Méndez Álvaro, 57-3º planta. 28045 Madrid. Tel: (91) 539 98 72. Fax: (91) 528 83 63/528 83 69.

ERBE

UN POCO DE TODO

Tres aventuras de la casa Tsunami para empezar: *Ringworld*, *Blue Force* y *Protostar*, se estrenan por esta fechas o entrado el mes de noviembre, como las dos historias gráficas *Simon The Sorcerer* (Adventure Software) y *King´s Quest 6* (Sierra). En el mismo estilo de juego se incluyen *Sam y Max*, título desarrollado por la prestigiosa firma Lucasarts, que estará en la calle también en noviembre, al igual que los títulos de la compañía Microvalue *Año 1896* y *Whales Voyage*. La fecha de salida de estos dos últimos títulos está aún por decidir.
Los juegos arcade van muy a la zaga en cuanto a representantes: *Tensay* (Grand Slam), *Luigi 2* (Topo), *Burning Rubber* y *One Step Beyond* -ambos de Ocean- y *Speed Racer* (Meteoro), de Accolade. No obstante, Erbe no se olvida de los amantes de los simuladores, que cuentan este otoño con títulos como *A-Train Construction kit* (Ocean/Maxis) o *Wolfpack* (Novalogic). Sin fecha de salida, pero en lista de lanzamientos está *B-Wing*, las misiones de *X-Wing*. No está mal el plantel, ¿verdad?



PROEIN/MEGATECH

OTRO CLASIFICADO X



Metal&Lace, subtitulada *The Battle of the Robo Babes*, es otra de las creaciones de Megatech, la compañía desarrolladora de juegos tan electrizantes como *Cobra Mission*. El diseño japonés salta a la vista en este variopinto mundo de guerreros. La acción se sitúa en los albores del siglo XXI, una época en que la que las luchas organizadas se convierten en un oficio legal y rentable. Pero lo más curioso quizá no sea eso, sino que son las mujeres las que protagonizan este tipo de espectáculos. Los garitos donde se celebran estos combates se cuentan por decenas en la ciudad. Sin embargo, las auténticas apuestas se realizan en los suburbios, en locales pirata donde tienen lugar peleas sin cuartel entre los sujetos acorazados y sin ningún tipo de código ético. Aquí entrarás en escena tú, armado hasta los dientes, en plena lucha clandestina. Habrás de cuidarte de tus oponentes y también de féminas como Metal & Lace, avezadas en el arte de dale al puño. No faltan escenas cargadas de un alto componente erótico. Este juego llegará a España a finales de este mes o principios de noviembre.

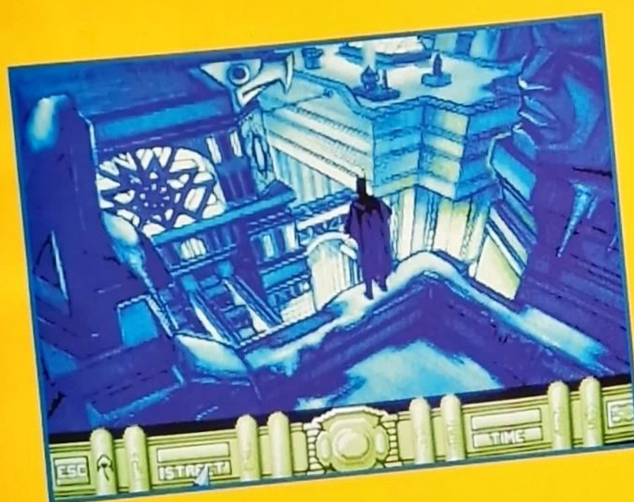
MICROGRAFX

VENTURA PUBLISHER 4.0

El editor de imágenes para Windows Ventura Publisher tiene una nueva versión en el mercado, la 4.0. El producto proporciona una nueva visión de la edición de imágenes en este entorno gráfico, al mejorar la velocidad y manejabilidad del mismo. Cualquier persona puede utilizar Ventura Publisher 4.0 y explotar al máximo las posibilidades de sus herramientas de retoque y efectos especiales.
Características destacadas son una nueva edición CMYK y las máscaras de ocho bits, pensadas para los usuarios de prestaciones avanzadas. Otros puntos relevantes son prestaciones como Object Layrers, que permite un control total sobre la colocación, el tamaño, la rotación o el orden de los objetos Bitmap. También es posible agrupar, desagrupar, duplicar o borrar de un modo fácil.
Con la evolución de la función Fastbits se evitan los problemas que surgen al editar pequeñas o grandes imágenes. Ya no es necesario añadir memoria o tarjetas para poder beneficiarse de esta herramienta de edición fotográfica. Para los forofos del multimedia, avisamos que el programa puede leer y escribir ficheros AVI.

GAMETEK

¡AL CARRO DEL CD-ROM!



La tecnología del CD-ROM (Compact Disk Read Only Memory) está haciendo estragos entre las compañías fabricantes de juegos para PC. Un ejemplo reciente es Gametek, que ya anuncia títulos en CD-ROM como Humans. Otro de los planes de la empresa es comenzar a utilizar el soporte 3DO, que amenaza con ser el paso tecnológico inminente.
Por el momento, hay empresas estadounidenses que van a lanzar productos sobre 3DO este otoño, mientras que los planes de expansión en Europa en esta tecnología se centran en la próxima primavera. Además Gametek prosigue sus lanzamientos otoñales y nos muestra las primeras imágenes de sus productos estrella: *Batman Returns*, *Wilson Golf*, *Top Gun* o *Fisher Price Little Farm*, que espera que triunfen en el mercado español.





GRAN CONCURSO

DESCUBR

EL PLACER DE LA



BASES Y PREMIOS

El concurso tiene una duración de dos meses, octubre y noviembre. La lista de ganadores se publicará en el número de enero. Entre los acertantes se sortearán 25 lotes compuestos de:

- Un manual del jugador (EdiZinco)
- Un juego Eye of the Beholder I (Dro Soft)
- Una bolsa isométrica de SSI (Dro Soft)
- Una guía de armas y equipos (EdiZinco)
- Un juego Eye of the Beholder II (Dro Soft)
- Una camiseta de SSI (Dro Soft), sólo para los 15 primeros

E EL ROL:
A IMAGINACION

PREGUNTAS DEL CONCURSO:

1. ¿Quién inventó el juego Dungeons & Dragons, considerado como el primer juego de rol?

- ☒ Dro Soft
- ☐ EdiZinco
- ☐ OK PC
- ☐ Anónimo
- ☐ Gary Gigax y Dave Arnenson
- ☐ Miguel de Cervantes

2. ¿Cuál de los siguientes personajes no se puede encontrar en un juego de rol?

- ☐ Un guerrero
- ☐ Un fantasma
- ☐ Un mago
- ☐ Un sacerdote
- ☐ Un zombi
- ☒ En los juegos de rol, cualquier personaje es posible

3. ¿Cuál es la principal característica de los juegos de rol para ordenador?

- ☐ Todos tienen un final feliz
- ☒ No se usan datos
- ☐ Se puede jugar más tiempo
- ☐ El ordenador sustituye al Dungeon Master

4. La serie Eye of the Beholder está ambientada en el universo de:

- ☐ Dragon Lance
- ☐ Cthultu
- ☐ Legends of Valour
- ☐ Dark Sun
- ☐ El señor de los Anillos
- ☐ Forgotten Realms

5. ¿Cuál de los siguientes juegos de rol no pertenece a la serie Advanced Dungeons and Dragons?

- ☐ Eye of the Beholder I
- ☐ Ultima VII
- ☐ Dark Sun
- ☐ Unlimited Adventures
- ☐ Eye of the Beholder II
- ☐ Pool of Radiance

Enviad vuestras respuestas a: Editorial Nueva Prensa. Plaza República del Ecuador, 2. 1ºB. 28016 Madrid.

OTOÑO EN LONDRES





Como es habitual a comienzos de septiembre, la capital de Gran Bretaña congrega a todos los que pululamos alrededor del mundillo del videojuego para PC. Y como no queríamos cerrar la edición sin adelantarles algo... pues, aquí está.

En esta feria tenemos la gran ocasión de vislumbrar lo que el futuro deparará este campo. En sus pasillos está todo lo que veremos a corto, mediano y largo plazo. Y esto es quizá unos de los aspectos más interesantes, pues permite que nos asomemos al borde del caldero mágico donde se cuecen sueños que se transformarán en míticos personajes, cuyo único fin es darnos horas y horas de entretenimiento lúdico y/o educativo.

Esta muestra tiene por objetivos el abrir nuevos caminos a la exploración, como así también, a la creatividad enfocada desde todos los ángulos posibles que sirvan tanto a los creadores como a los productores y por ende, a los distribuidores de videojuego. A esta cadena, a su vez, debemos agregarle modestamente la participación de la prensa especializada que sirve como nexo de ida y vuelta entre los ya nombrados y vosotros, los jugones. Y digo de ida y vuelta, pues en vuestra aceptación o rechazo a los juegos del presente se hallan las ideas que generarán los del futuro. En pocas palabras, toda esta movida está destinada a ampliar y mejorar, siempre mejorar, el gran espectro del videojuego.



Otro aspecto muy importante es el didáctico, como las conferencias que a la par de la muestra transcurrieron durante los días 6 y 7. Para daros una ligera idea sobre su amplísima temática os citaré algunas: *Hacia el comic interactivo*, presentada por el animador y creador japonés Satomi Mikuriya, quien sostiene que para el 2010, el 10 por ciento del mercado del videojuego se apoyará en el soporte interactivo, o *Conviértase en un magnate de los derechos intelectuales* y fue Paul Gardener quién contó todo lo necesario como para poderlo realizar.



Resumiendo, a través de estas conferen-

PSYGNOSIS



En ECTS 93, Psygnosis mostró también sus novedades para los próximos meses. Si hablamos novedades de noviembre, hay que mencionar *Hired Guns*, una aventura de rol en tres dimensiones y con cuatro clases de perspectivas en primera persona. *Innocent Until Caught* está a la venta este mes en formato CD. Tu héroe en este juego es un hombre endeudado hasta las cejas que tiene que ir de planeta en planeta para recuperar el dinero que debe y devolvérselo al avaro usurero que se lo prestó. Otro compañero de lanzamiento es *Microcosm*, un viaje muy especial dentro de un cuerpo humano. Más cosas: *Xmas Lemmings* en octubre y *Lemmings more Lemmings* en formato CD en diciembre.



Psygnosis lanza al mercado algunas aventuras de acción, además de diferentes entregas en diversos formatos de sus famosos Lemmings.

INFOGRAMES



Con *Alone in the Dark II*, Infogrames pretende atraer a los numerosos admiradores de la primera parte del juego. El argumento se basa en el rapto de la hija de Eduard Carnby, el protagonista. La cuestión está en descubrir a los autores del delito. La diferencia principal entre ambas partes es que en *Alone in the Dark I* había que salir a toda costa de una casa. Ahora, el guión exige entrar en otra arriesgando la vida para rescatar a una persona. También es un viaje a través del tiempo porque en ocasiones se abrirá una trampilla temporal y el juego se trasladará a un momento concreto seis siglos antes, en la época de los piratas. Infogrames trabaja además en *Ultimate Pinball Quest*, una versión revolucionaria y futurista de los típicos juegos de pinball. Posee una tecnología de doble *scrolling* y se ambienta en tres mundos diferentes. Quiere ser el primer paso que inaugure una nueva era de este tipo de juegos.



Arriba, *Ultimate Pinball Quest* y, a la derecha, *Alone in the Dark II*, otra apasionante aventura.

cias los responsables del ECTS se interesan por el futuro del sector al poner en contacto a tanta gente diversa que de un modo u otro interacciona directamente con el videojuego. Y para hablar de futuro debemos sentar las bases hoy y, a través de estos eventos, es donde se generan los creadores del mañana.

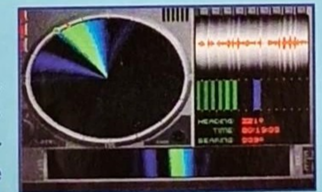
No nos debemos olvidar que el tiempo en el que un par de chavales se reunían en torno a un ordenador y de esa unión surgían videojuegos ya pasó a la historia; en la actualidad detrás de un "Ultima VII", por citar un ejemplo, se necesitó un equipo de 25 profesionales capitaneados por uno de los grandes gurús del sector, Richard Garriot, alias *Lord British*, y que trabajaron duro durante muchos meses.

EL MERCADO Y LA CRISIS

Como es obvio nuestro mundillo no ha podido mantenerse al margen de los sucesos económicos que han sacudido al mundo entero, por tanto el declive en ventas viene atenazando duramente al sector. Y esto se vio de manera más que clara en la feria de primavera. No obstante, en esta oportunidad hubo una afluencia masiva de público profesional.

La oferta ha sido abundante, pero las compras, aunque importantes, no estarán a la altura del año pasado. La tendencia al uso del CD-ROM como soporte es parte del presente inmediato y para estas navidades tendremos muchas muestras de la veracidad de esto.

ELECTRONIC ARTS









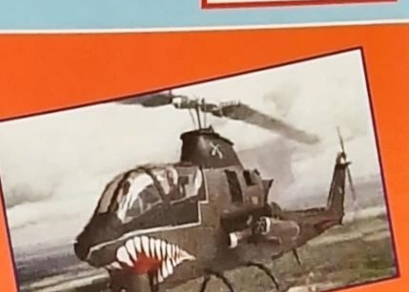
La distribuidora de San Mateo (California) no ha querido pasar desapercibida en la feria londinense. *The Labyrinth of Time*, una aventura repleta de rompecabezas, es uno de los títulos que se presenta este mes de octubre en formato PC y CD-ROM. Sin embargo, la filosofía de *SSN-21 Seawolf* es diferente: se trata de un simulador de submarino, que estará en la calle en noviembre. Origin prepara el lanzamiento de *Ultima VIII*. En este título han participado una treintena de especialistas de todas las facetas del videojuego a las órdenes de *Lord British*. Destaca la gran variedad y calidad de los nuevos efectos conseguidos. Bullfrog, por su parte, presenta *Theme Park*, título que podremos disfrutar a partir del próximo mes de marzo. Para los niños, EA*kids ha creado *Peter Pan: A Story Painting Adventure*. La casa Broderbund llevó a la feria *Print Shop Deluxe*, para que crees nuevos gráficos y calendarios a tu gusto. La oferta de Three Sixty Pacific es *Harpoon II* y *Victory at Sea*, y Twin Dolphin Games lanza *Forgotten Castle: The Awakening*. Por último, *Fatty Bear´s Birthday Suprise*, una aventura osezna para niños, es la novedad de Humungous para este

Avalancha de títulos de acción por parte de Electronic Arts, una empresa que además presenta juegos para niños como *Peter Pan* (arriba) o *Fatty Bear´s*.

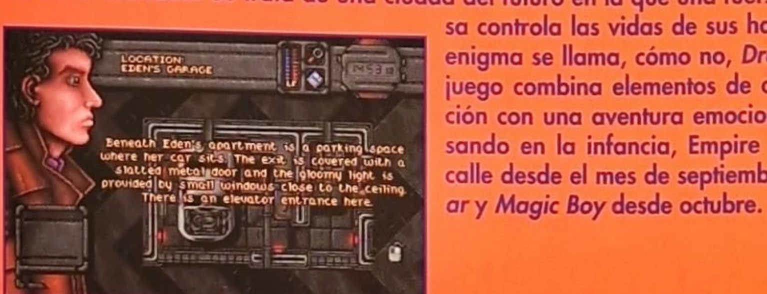




EMPIRE



No faltaron a la cita los simuladores militares, como este *Campaign II* de Empire. La nueva versión, que saldrá en noviembre, se ha mejorado con los consejos de renombrados estrategas militares. Tendrás un control total de todo lo que sucede dentro y fuera del campo de batalla. *Adward Winners 2* se pondrá a la venta en noviembre, mientras que tendremos que esperar a enero para ver *Dreamweb* en el mercado. Se trata de una ciudad del futuro en la que una fuerza misteriosa controla las vidas de sus habitantes. El enigma se llama, cómo no, *Dreamweb*. El juego combina elementos de ciencia aficción con una aventura emocionante. Pensando en la infancia, Empire tiene en la calle desde el mes de septiembre *Yogi Bear* y *Magic Boy* desde octubre.



LUCASARTS

Cómo no, Lucasarts no podía dejar de hacer nuevas producciones para *X-Wing*, su simulador de combate espacial basado en la saga cinematográfica de La Guerra de las Galaxias. *B-Wing* es el primer disco de datos de *X-Wing*: nuevas misiones, más de 20, para un simulador de combate que ha hecho estragos entre los incondicionales de Star Wars. Se incluyen seis misiones históricas, que son una mezcla entre misiones tradicionales de *X-Wing* y otras aventuras de ficción.



Las más de 20 misiones de B-Wing asegurarán muchas horas de diversión en tu PC.

ACCOLADE

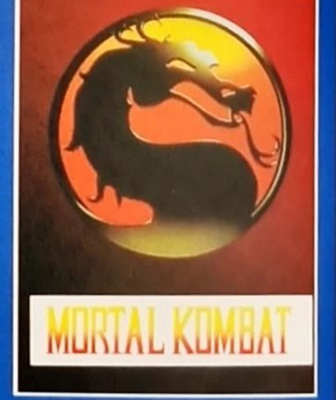
Unnecessary Roughness es la apuesta deportiva de Accolade para principios de 1994. También lleva dibujos animados al mundo del videojuego con *The Challenge of Racer X*. Vas a poder vivir las sensaciones de un conductor adolescente dispuesto a enrolarse en una competición terrible o, si lo prefieres, adoptar la personalidad del misterioso Racer X. Otro de los títulos que va a dar que hablar es *Protostar: Mankind is Irresistible Prey!*, con el que te enfundarás en el uniforme de un agente de Protostar que tiene que boicotear las líneas de abastecimiento del imperio Skeetch. Dentro de varias semanas, podrás vengar la muerte de tus padres en el personaje de Jake Ryan y jugando a *Blue Force: The Next of Kin*, en formato CD. Legend Entertaintment presenta la primera versión de *Xanth* para PC, *Companions of Xanth*.

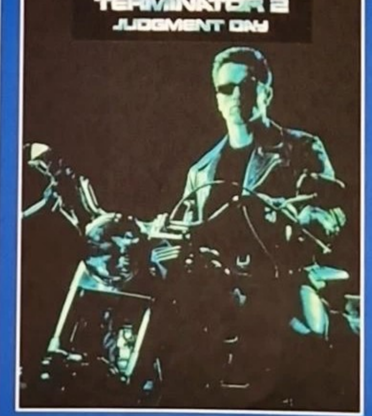


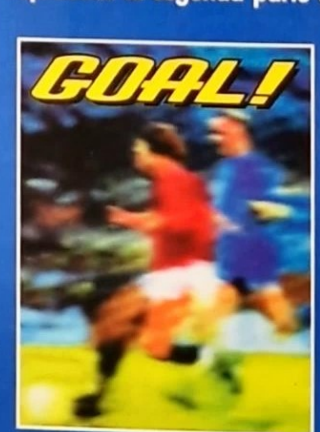
The Challenge of Racer X es uno de los títulos ambiciosos de Accolade para 1994.

VIRGIN GAMES

El plantel de títulos que presenta Virgin en ECTS 93 no tiene desperdicio. Grandes éxitos de la consola como *Mortal Kombat* y *Terminator 2* saltan ahora a la pantalla del PC. Noviembre va a ser el mes oficial de salida. Mientras, *Goal* pretende hacer las delicias de los amantes del fútbol y coger el testigo de la afamada serie *Kick off!* El juego *Overlord D-Day* forma parte también de lo nuevo de la compañía. Con *Mortal Kombat*, os esperan montones de horas matando enemigos, a través de los golpes de atléticos actores digitalizados. Quizá los que han disfrutado este juego en consola se animen a probarlo en su versión para PC. *Terminator 2: The Arcade Version* reproduce la segunda parte de la historia de Sarah Connor y su vástago, John, que está llamado a ser un líder algunas décadas más tarde. El juego ha adoptado algunas secuencias espectaculares de la película. *The Hand of Fate* y *Conspiracy*, están también dispuestos para saltar al ruedo comercial.

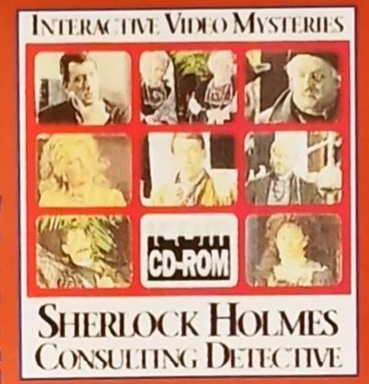






Arriba, la carátula de Terminator 2, recién convertida en juego para PC. A la derecha, el futbolero Goal y Mortal Kombat, en la esquina derecha superior.

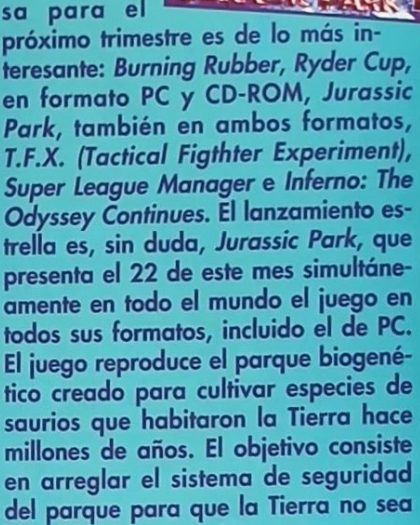
MINDSCAPE



Podía parecer que Drácula estaba pasado de moda, pero *Dracula Unleashed* ofrece una visión interactiva de la leyenda, que a partir de Noviembre podrá conseguirse en formato PC y CD-ROM. Con *Sherlock Holmes Consulting Detective I, II y III* habrás completado, por el momento, esta saga detectivesca. Para pasar mucho miedo, *Uninvited*, te muestra el camino a una mansión situada en un lugar remoto y donde todo puede ocurrir. Adéntrate en el mundo de magos y brujas con *Shadowgate*. Te encuentras frente a la puerta del destino y tendrás que decidir si la traspasas o no. *Deja Vu I &II* te envuelve en una trama de asesinato, en la que lucharás por demostrar tu inocencia, ¿o tal vez tu culpabilidad? Otros títulos de la casa son *MegaRace, Mario is Missing! CD Deluxe, The Software Toolworks Presents... Space Shuttle, ...Oceans Below* y *...Capitol Hill*.

Dracula Unleashed, a la izquierda, y *Sherlock Holmes Consultive Detective I, II y III* son los puntos fuertes de Mindscape.

OCEAN



Lo que prepara esta casa para el próximo trimestre es de lo más interesante: *Burning Rubber, Ryder Cup*, en formato PC y CD-ROM, *Jurassic Park*, también en ambos formatos, *T.F.X. (Tactical Figthter Experiment), Super League Manager* e *Inferno: The Odyssey Continues*. El lanzamiento estrella es, sin duda, *Jurassic Park*, que presenta el 22 de este mes simultáneamente en todo el mundo el juego en todos sus formatos, incluido el de PC. El juego reproduce el parque biogenético creado para cultivar especies de saurios que habitaron la Tierra hace millones de años. El objetivo consiste en arreglar el sistema de seguridad del parque para que la Tierra no sea invadida por esas criaturas.



En la esquina superior derecha, una imagen de *Jurassic Park*. Arriba, el simulador *T.F.X.*

SIERRA

Compañía famosa por sus cuidados gráficos, nos sorprende ahora con nuevas entregas de títulos archiconocidos. Es el caso de *Leisure Suit Larry 6: Shape up or Slip out*, en cartelera este próximo noviembre. Sus fondos de fotos digitalizadas y la animación más perfeccionada pican la curiosidad de los millones de aficionados a *Larry*. No menos esperada es la entrada en sociedad de *Police Quest IV: Open Season* y *Quest for Glory IV: Shadows of the Darkness*, que Sierra va introducir en la lista de éxitos también durante este invierno. Otras producciones que vale la pena mencionar son: *The Shadow of Yserbius*, que podrás disfrutar en solitario a través de la pantalla de tu PC, y *Gabriel Knight*, que marca la entrada de Sierra en el campo del *thriller* neogótico.

Arriba, *Quest for Glory IV: Shadows of the Darkness* y, a la izquierda, *Gabriel Knight*, una inquientante aventura de Sierra.

Pero con o sin crisis, la feria de otoño del ECTS 93 ha demostrado nuevamente que en todas sus muestras la calidad del producto es una constante. Este es un resumen de las novedades más representativas presentadas en la feria del videojuego de Londres. La fecha se salida al mercado es la señalada por los fabricantes, pero no tiene porqué coincidir necesariamente con su lanzamiento en España.

SAUL BRACERAS

MICROPROSE

Decir Microprose es hablar de una firma especializada en simuladores de calidad. La lista de novedades otoñales es muy apetecible. *Pirates! Gold, MiG29 (Falcon 3.0 Scenario), Iron Helix* en CD-ROM, *SubWar 2050, Bloodnet, F-14 Fleet Defender* y *Starlord* componen la oferta de la casa. *Pirates! Gold* sigue la estela dejada por Pirates, un juego en el que te conviertes en un auténtico pirata del siglo XVII, y con gráficos SVGA. Sin embargo, *Subwar 2050* nos traslada a algún lugar bajo el agua en el siglo XXI; es un simulador futurista de combate submarino. El año 1994 traerá títulos como *Flat Top, Across the Rhine* y *Master of Orion*.



Microprose ofrece una gran cantidad de simuladores para este otoño.



- OK Preview: LOTUS: THE ULTIMATE CHALLENGE
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ADLIB, SOUND BLASTER

LOTUS: The ultimate challenge

FURIA SOBRE

Lotus M200. Un sofisticado modelo de la familia del Esprit S4 que nunca va a salir al mercado. Nadie podrá sentir el contacto del cuero de su asiento en la piel, ni manejar la suavidad del acelerador o aferrarse a su senual volante. Una verdadera lástima para los conductores... pero no para los ludópatas del PC, como es nuestro caso. Lotus: The ultimate challenge es la encarnación en juego de este raro ejemplar.



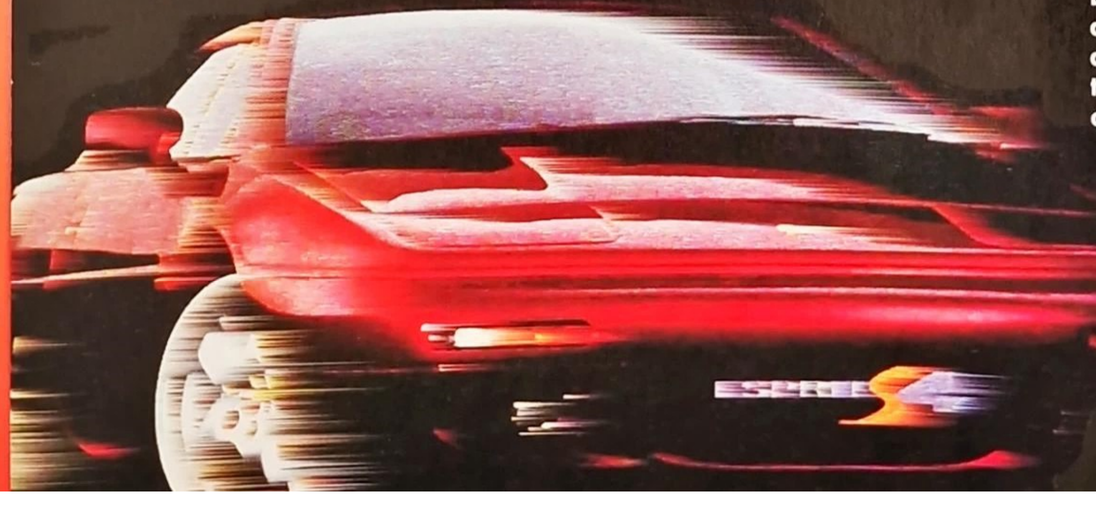
Tres trillones de pistas diferentes puede sonar un poco exagerado, pero es la cifra resultante del cálculo matemático de las posibilidades que tienen las escenarios donde correrá nuestro nuevo coche. La que podría denominarse la tercera parte de Lotus tiene su punto fuerte en la enorme versatilidad de carreteras, fondos y circunstancias climatológicas en los que va a transcurrir la acción.

Para empezar, tendrás que vértelas con la ruleta numérica, que te pedirá un código para poder pasar a las pantallas de presentación. Esto no entraña mayor dificultad que hacer coincidir dos modelos de cascos en los dos circunferencias superpuestas que forman la ruleta y retener el número resultante de la casilla indicada en la pantalla. El programa deja a tu albedrío el modo de controlar el juego: bien a través del las teclas que tú mismo elijas o ulilizando el ratón.

Después, nos internamos en un interminable laberinto de combinaciones que desembocarán, desde el panel principal, en el lugar de la acción: la pista. Ésta puede ser abierta o cerrada, lisa o con pronunciadas curvas. El programa ofrece la posibilidad de dosificar componentes de la orografía tales como los montículos, los obstáculos, las curvas o la propia longitud de la carretera que vamos a seguir. Para una mayor comodidad, haz el cambio de marchas y la aceleración varíen automáticamente marcando estas opciones en el panel principal. También aquí puedes seleccionar otras funciones como el sonido, el número de jugadores -uno o dos-, la codificación de circuitos o el acceso al panel de fondos, paisajes y objetos que te puedes encontrar en plena carrera.

NIEVE, DESIERTO, FUTURO

Arboles, rally, montaña, bosque, paisajes nocturnos o futuristas, lluvia, nieve, niebla, viento, señales de tráfico, desierto, autopista o montaña son los escenarios que pueden ser elegidos para introducir el tipo de superficie en la que rodará el coche. Es divertido comprobar cómo se comporta el automóvil en una ciudad de futuro; en primer lugar, el vehículo está hecho de fibra óptica que te protegerá de los ataques de los imanes que se apostan al borde de la carretera. Sin embargo, el Lotus del futuro es vulnerable a los rayos láser, de los que ha de huir como de la lepra.



RUEDAS

Además, existen cien niveles de dificultad diferentes. Como ves, tienes la posibilidad de generar una ingente lista de escenarios para actuar. Los desarrolladores del juego, conscientes del atractivo que esto tiene para el usuario, han ideado un sistema para grabar estos paisajes y pistas y poder ser recuperados en el momento preciso, incluso por otro jugador. Para ello, incluye un cuadro de códigos para que anotes el distintivo de cada pequeña creación que realices. En pocos segundos, volverás a estar en la aventura en cuestión, sin necesidad de volver a seleccionar los elementos.

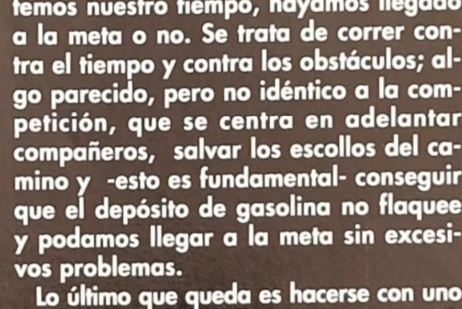
CONTRA TODO

Podemos elegir correr en una competición o hacer una contrarreloj, siempre desde el panel principal de opciones.



Lógicamente, en el segundo caso, la carrera acaba en el momento que agotemos nuestro tiempo, hayamos llegado a la meta o no. Se trata de correr contra el tiempo y contra los obstáculos; algo parecido, pero no idéntico a la competición, que se centra en adelantar compañeros, salvar los escollos del camino y -esto es fundamental- conseguir que el depósito de gasolina no flaquee y podamos llegar a la meta sin excesivos problemas.

Lo último que queda es hacerse con uno de los tres modelos de Lotus -azul, amarillo y verde- que aparecen en imagen. Cada uno de ellos se presenta con una exposición pormenorizada de sus prestaciones. Elige el más adecuado a tus reflejos de aceleración y movilidad, según observes los porcentajes que ofrecen los vehículos en estas materias.





Destacan los gráficos que representan situaciones meteorológicas, sobre todo, los referentes al desierto. Correr entre dunas, palmeras o nubes de polvo no es lo más usual y, por ello, resulta más que interesante. La lluvia, la nieve y la niebla, así como la nocturnidad pueden hacer nuestra conducción arriesgada, pero también mucho más emocionante. El coche se maneja de una forma suave, aunque no hay que confiarse y dejar temblar el pulso, porque se desplazará fácilmente a la derecha. En cuanto al sonido, hay que decir que ayuda en algunos momentos de máxima tensión puede resultar incluso sugerente porque se acompasa al ritmo de la acción, pero peca de repetitivo en muchas otras ocasiones.

El reto de este Ultimate es, en realidad, contra tí mismo. Para acabar en los primeros puestos del ránking necesitas superar al resto de los participantes o dar un vuelco al crono, pero, eso sí, a base de mejorar reflejos. Quien mejora carrera a carrera, escenario tras escenario eres tú. Aprende a dominar tu Lotus y tendrás a tus pies un juego con el que las horas se escapan de las manos.

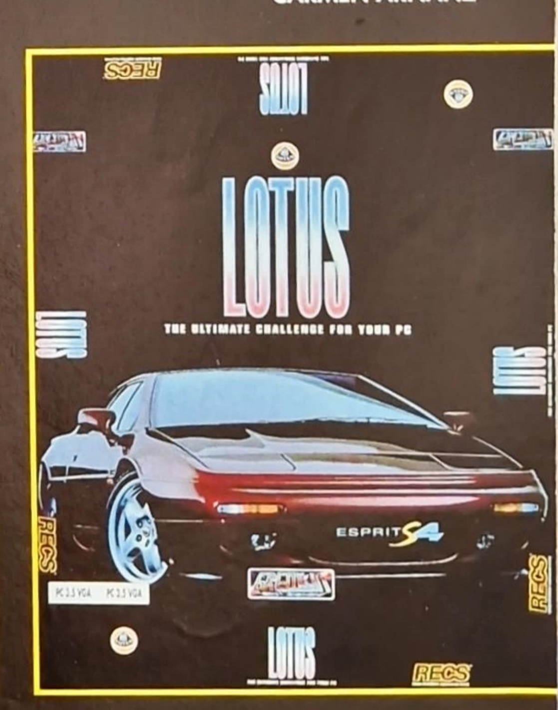
CARMEN ARNANZ













- OK Preview: AMERICAN GLADIATORS
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND

American Gladiators

MUCHO MUSCULO, POCO CEREBRO



Los gladiadores yanquis ya están aquí. Podíamos habernos librado de ellos, pero a alguien se le ocurrió meterlos en la pantalla de nuestros ordenadores... y lo van a conseguir, me temo. Estos muchachotes comieron muchos cereales de pequeños, además de meterse enormes sesiones de gimnasio en la juventud y algún que otro bote de anabolizantes para reafirmar el músculo y marcarlo convenientemente. No sólo ganan títulos de *miss* y *mister* cachas, sino que además salen en la tele y ganan concursos como American Gladiators... ¿les quedará aún algo de cerebro?

El concurso de televisión dio la idea: si millones de espectadores estadounidenses no se despegan de la pantalla del televisor a la hora de American Gladiators, ¿no pasará lo mismo con las pantallas de los ordenadores personales? Tiene su lógica. En los Estados Unidos, la idea y la dinámica propias del concurso hacen estragos porque se trata de gente normal, gente de la calle que ha cultivado sus cuerpos hasta llegar a ser auténticas cordilleras de músculos y batirse con las estrellas del concurso.

Además, el quid de la cuestión no está en descubrir enigmas, o acertar preguntas ininteligibles, ni siquiera en tener suerte, sino en ser mejor que tu contrario a lo largo de diferentes pruebas físicas.

Así que la generación estadounidense del culto al cuerpo despertó. Salieron de sus *jacuzzi* burbujeantes para hacerse famosos en la pequeña pantalla arreando mamporros al contrario, deslizándose como Tarzán por una cuerda o escalando una pared a ritmo de aplauso. Para muchos, ganar estos concursos puede convertirse en una ocasión de oro. Además de ser señalados por la calle, algunos de los concursantes de American Gladiators han usado como palestra el programa para lanzarse a series de televisión o al mundo de los modelos publicitarios.

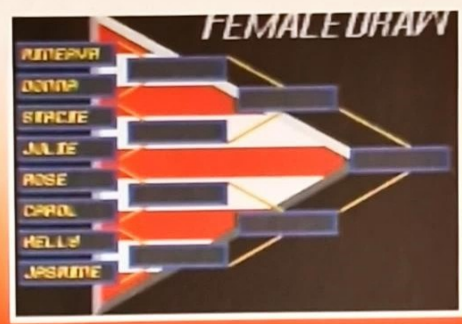
BICEPS A GO-GO

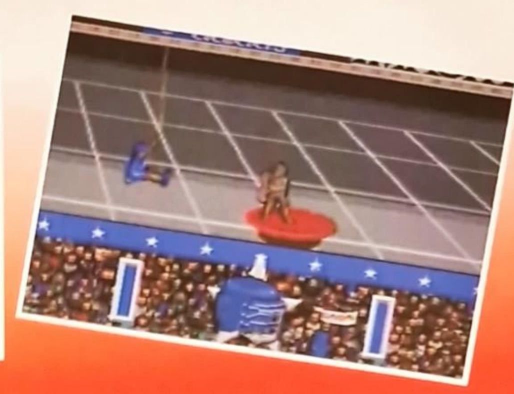
La presentación del juego para PC es de lo más espectacular. Aparecen los currículos de las doce estrellas fijas del concurso, muy curtiditas en esto de retarse con los nuevos concursantes. Es el caso de Laser,









mister Montana en 1986, Nitro, que ha llegado a participar en diferentes series televisivas, Lace, experta jugadora de fútbol y baloncesto o Gold, la estrella de la Universidad de Missouri. Todos sonríen y muestran las bellezas que les han hecho acreedores de sus títulos de reyes del músculo. Por la suficiencia con la que miran al espectador, dejan claro que serán unos oponentes difíciles de vencer.

Después de este intimidatorio desfile de torres humanas, el juego permite elegir la modalidad de enfrentamiento, bien entre dos luchadores o contra el ordenador. También ofrece la posibilidad de escoger el nombre y el sexo del concursante. El paso siguiente consiste

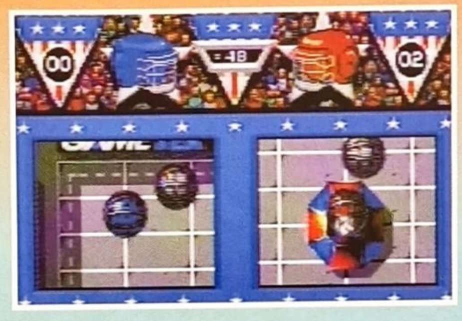


en seleccionar la pareja más apropiada para el reto televisivo, por lo que habrá que elegir de entre una serie de posibles combinaciones.

Es importante recordar que la tecla escogida para golpear es la clave para hacer comenzar la partida. American Gladiators da libertad absoluta para que el jugador elabore su propio menú de teclas de función, tanto si juega contra la máquina como si lo hace contra otro competidor. Arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, golpear y recoger, son las posibilidades de movimiento de los concursantes. Uno de los jugadores podrá usar el ratón, mientras que el segundo tendrá que conformarse con el teclado. Los parámetros por los que se rige el juego pueden ser variados simplemente con ejecutar la instalación del programa nuevamente. Se avecina el momento culminante del juego o, lo que lo mismo, llega la hora de dejar de lucir el *body* para demostrar realmente la fuerza que hay bajo esa gruesa capa de fibra y nervio.

LUCHA SIN CUARTEL

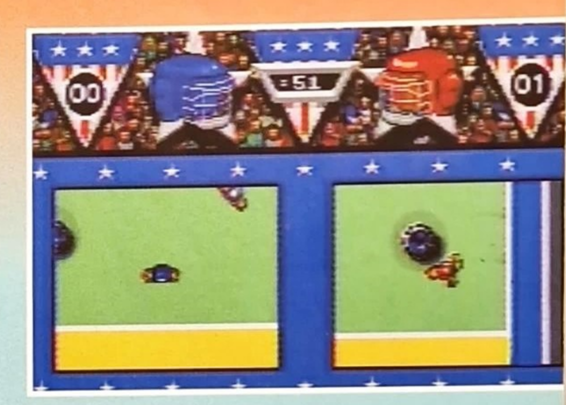
La primera prueba, semejante a las realizadas en televisión, consiste en una especie de boxeo con unos largos bastones terminados en un material acolchado. Tendrás que esquivar los golpes del adversario y tratar de desequilibrarle en reducido espacio donde se encuentra. Cuidado, porque lo mismo intentará hacer él contigo. Ambos contendientes lucen un traje



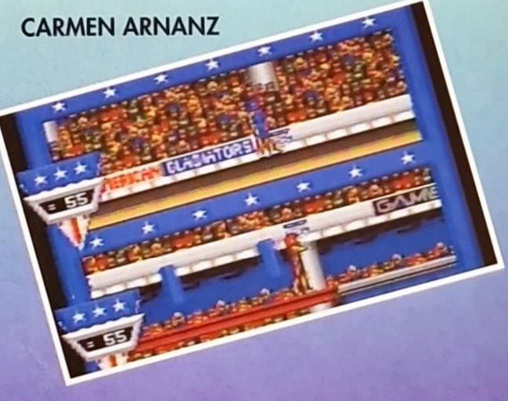
acorazado para protegerse de los golpes, lo que no evita que ocurra algún desastre.

De los bastones, a la cuerda. Has de lanzarte a modo de *kamikaze* sobre el oponente, que se encuentra en lo alto de un pequeño pollete. La cuestión es derribarlo aprovechando el impulso del lanzamiento. Si has salido bien parado de esta prueba, intenta colocar unas enormes bolas en el punto adecuado. Puede parecer fácil, pero otras bolas enemigas harán que nuestro camino se convierta en un valle de lágrimas.

Ahora, una prueba de habilidad y reflejos. Hay que rescatar unos objetos de unos recipientes para introducirlos en otros. Para ello, tendrás que utilizar la opción de recoger. No faltan los individuos que obstruyen la fastidiosa labor de ir de acá para allá con los objetos de turno. Si no estás muy cansado, serás capaz de trepar por un muro a contrarreloj y, por supuesto, en un mejor tiempo que tu compañero de faenas. Sólo tendrás como ayuda unos discretos agujeros en la pared. No tengas miedo, porque aún queda lo más duro: correr, subir escaleras, tirarse por diferentes tramos de cuerdas... y todo de un tirón. Si estás dispuesto a darte una sesión de gimnasia, esta es una buena ocasión porque los dedos se quedan auténticamente entumecidos de jugar. Como los oídos, ya que el repiqueteo de la música -que no hemos podido oir a través de la Sound Blaster porque carece de esa opción- es soporífera . La calidad de los gráficos, razonable para este tipo de producto, no logra solapar el pésimo nivel de jugabilidad y dinamismo del juego.



CARMEN ARNANZ













- OK Preview: THE PATRICIAN
- Compañía: ASCON SOFTWARE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB
- Tarjeta gráfica: VGA

The Patrician

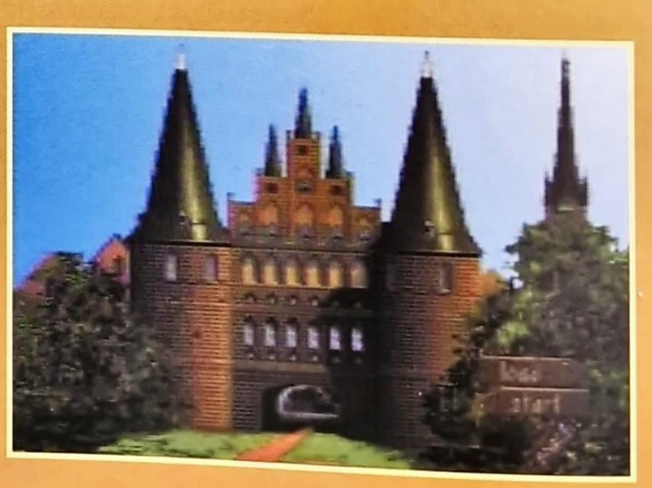
ARISTOCRATA BUSCA NEGOCIO

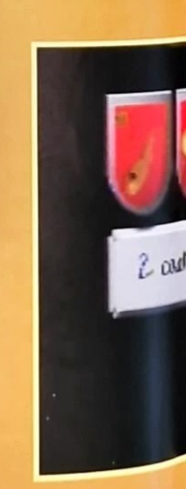
Corre el año 1355. En este momento histórico, la vida en las urbes portuarias europeas es dura, a no ser que se tenga un capital para invertir y poder salir de la miseria. Esa es precisamente la misión en The Patrician: enriquecerse, abrir negocios, ser un personaje conocido y respetado. En definitiva, nuestro aristócrata necesita subir más en el escalafón social y encaramarse en los primeros puestos de la lista de los hombres más ricos de la ciudad.

Por suerte, el camino hacia la fortuna no comienza desde cero. El juego nos permite elegir un escudo de armas y el lugar de residencia (Luebeck, Hamburg, Rostock, Settin, Danzig, Visby o Riga). La época así lo exige, aunque empieza a primar el dinero sobre los títulos nobiliarios. Los grandes señores de abolengo no tardarán emparentar con burgueses advenedizos, forrados de oro y ansiosos por ennoblecer su apellido.

Es posible elegir el perfil social de los cuatro personajes que van a participar en los negocios de el o la protagonista de la historia. El escenario será el que corresponda a la propia ciudad elegida para vivir y aparecerá con la agradable música del juego -que varía según las situaciones- acompañada por ruidos de fondo como gaviotas o las olas del mar chocando contra los



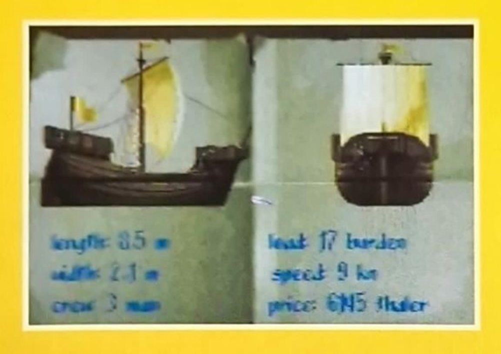






barcos del puerto. Otra opción de Patrician es ajustar la velocidad del juego, que puede ser lenta, normal y rápida, así como mantener o eliminar los efectos sonoros o la música de fondo.

El personaje que lleva el hilo de la historia cuenta con un dinero que ha de administrar bien para poder multiplicar sus beneficios. Por ejemplo, el negocio de los barcos, muy floreciente, no se nos puede escapar: el juego ofrece multitud de opciones para comprar, vender y restaurar barcos en el puerto . Para ello, se nos muestra el historial completo de los barcos con los que podemos negociar. Recibiremos proposiciones económicas para adquirir nuestro barco por parte de otros personajes, que habrás que saber valorar. Por otra parte, se suministran informes sobre la ciudad a través de cajas de texto semejantes a pergaminos, que hablan del número de barcos perdidos durante el año, la cifra de habitantes de la ciudad, dicen el nombre del alcalde y el tipo de impuestos que se pagan. Algo útil para averiguar las preferencias reales de nuestros futuros clientes.



SONRIENTE USURERO

De momento hay toda una ciudad a nuestra disposición para calibrar las posibilidades de negocio. Si consideras que vas a necesitar más dinero en efectivo para hacer inversiones o efectuar compras, no hay ningún problema: un sonriente prestamista proveerá. Eso, sí, a un interés bastante elevado. Puedes seleccionar la cantidad exacta que quieres, marcando la cifra con el curioso cursor en forma de rama que nos acompaña durante la aventura.

En la plaza de la ciudad hay mucha gente vendiendo pescado o comprando víveres, que aún no te conoce porque estás empezando a construir tu imperio... al principio, si preguntas, no van a saber ni que existes. Eso hay que remediarlo. En un futuro próximo tendrás que hacer comilonas en la plaza para promocionarte.



Si lo que quieres es contratar gente a tu servicio, el sitio ideal es la taberna del puerto. Allí se reúnen los mozos fuertes de la ciudad que descansan de la faena diaria o buscan nuevas labores. Tendrás que calcular cuántos hombres necesitas de los disponibles y el jornal diario que tienen que cobrar. Otra posibilidad de mercado es el negocio de las armas, indispensables en la Europa medieval.

LA MANSION

La casa en la que nos adentramos tiene una apariencia majestuosa. Dentro de ella, urgando en cajones, encontramos ofertas de compra de nuestro barco. La sala de la entrada posee dos columnas de mármol muy vistosas y un mobiliario de la época, rico y cuidado. Al parecer, los negocios se hacen mejor en escenarios de categoría que en tabernas de mala muerte.

La rama-cursor nos va guiando por los objetos y las estancias de la casa a los que tenemos acceso. La casa da a la plaza de la ciudad, muy próxima también a la iglesia. Entrar en ella es realmente impactante. Algunos monjes oran arrodillados en un ambiente sumido en la penumbra, rota solamente por algunos rayos de luz que proceden de las vidrieras. No olvides que ser un gran hombre significa también ser un buen practicante de la doctrina.

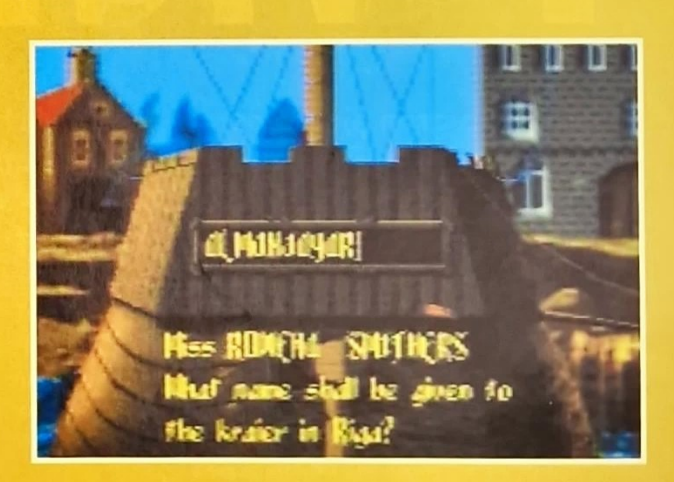


La verdad es que después de conseguir que nuestro personaje prospere económica y socialmente, dan ganas de hacer lo mismo en la vida real y con uno mismo, ¿verdad? Quizá The Patrician nos enseñe buenos trucos que sirvan en 1993. Desde luego, ser rico debe de ser un placer en cualquier época de la historia.

CARMEN ARNANZ



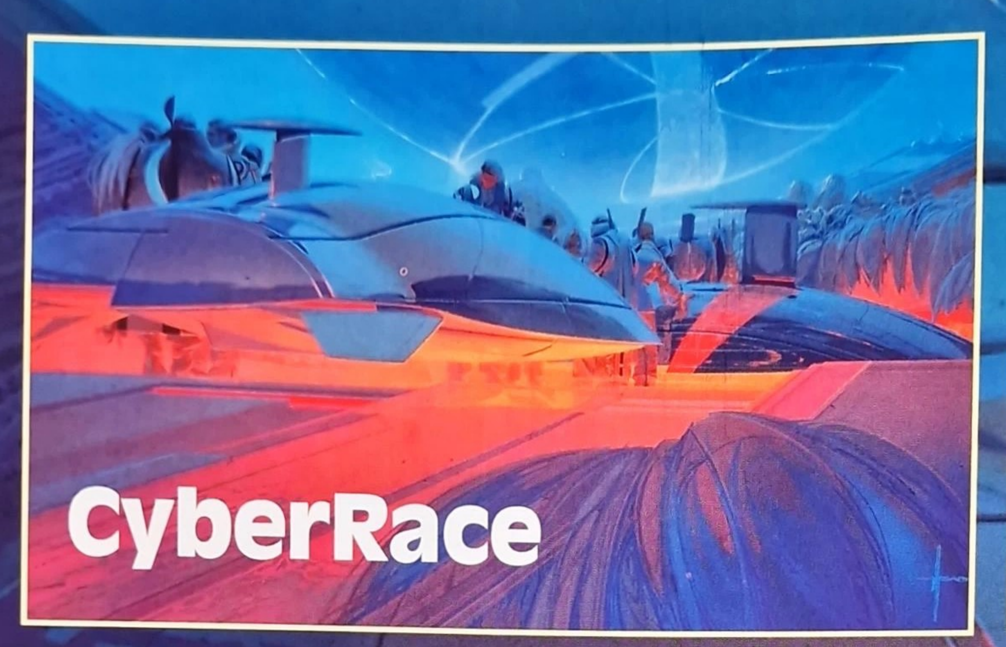


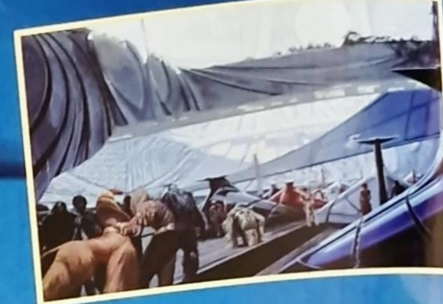


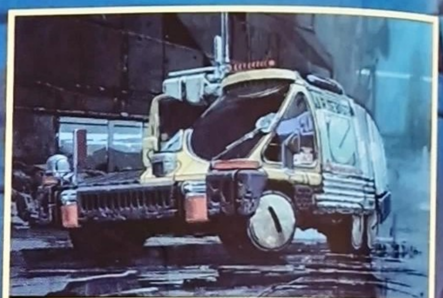




- OK Pasarela: CYBERRACE
- Compañía: CYBERDREAMS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER







CUANDO SU[...] Y VICTORIA S[...]

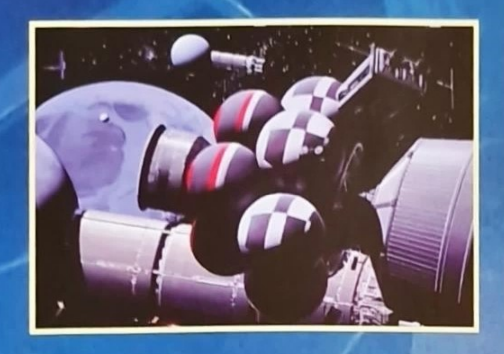
Iba a ser un gran juego, pero es algo mucho mejor que eso. Si en 1993 la compañía Cyberdreams ha ganado un premio a la mejor aventura fantástica-imaginaria con su famoso Dark Seed, seguro que tarda poco en obtener otro galardón por CyberRace.

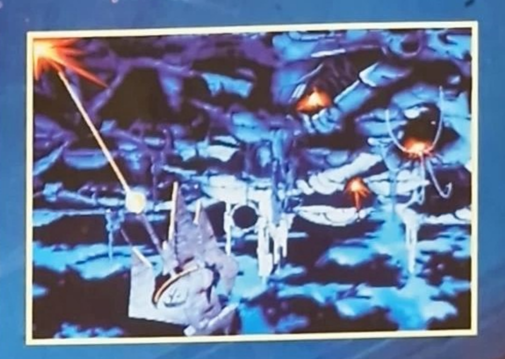
El equipo de Cyberdreams es de los que piensa que es mejor sacar pocos juegos pero con la mayor calidad posible. Para conseguir sus objetivos contrata a los mejores profesionales. Por ejemplo, se ha hecho con los servicios de Giger, conocido por Alien, de Syd Mead, conocido por sus escenarios en Blade Runner, Tron y 2010, y de Gary Gigax conocido por ser el creador de Advanced Dungeons and Dragons. Si partimos de esta base y sumamos un auténtico equipo de profesionales en la creación de videojuegos, obtenemos CyberRace.

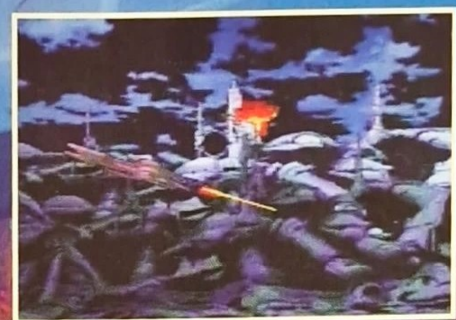
Por desgracia, en el futuro sigue habiendo guerras. Una de las mas crueles es la que enzarza a los imperios de Terra y Kaladasia. En una de las mayores batallas estelares del momento, un crucero de guerra de los Kaladasianos prueba su nueva arma, el rayo gravitatorio, contra una pequeña nave de Terra. Desafortunadamente, el rayo acierta a una estrella local provocando una supernova que engulle todos los planetas cercanos y la aparición de un enorme agujero negro en su lugar.

CARRERA EN VEZ DE GUERRA

En vista del desastre, los diversos imperios esparcidos por el espacio deciden que lo mejor es cambiar la filosofía de la guerra y acuerdan sustituirla por una competición








PERVIVENCIA ON HERMANAS

en la que participen los héroes más gallardos de cada imperio. Al principio, la carrera parecería más bien una competición deportiva, pero poco a poco fue ganando en dureza y agresividad. John Shaw, padre de nuestro protagonista, empieza a acumular victorias para el imperio de Terra; la humillación que sufre el líder de los Kaladasianos, el gran Mugyor, le lleva a disparar a Shaw en el transcurso de una competición, acabando así con su preciada vida. Es así como CyberRace se convierte en una carrera mortal en la que todo vale, en la que es tan importante ganar, como simplemente llegar vivo.

En la carrera, asumirás el papel de Clay Shaw, hijo de John Shaw. En un principio, trastornado por la cruel muerte de tu padre, prometes no participar en la carrera para evitar venganzas que aumenten la ira acumulada, pero cuando lo único que tiene sentido en tu vida, la bella Alyssia, es raptada por un agente Terrano llamado Dobbs, te ves obligado a participar. Dobbs te ofrece "tiempo de calidad" para pasarlo con ella en función de tus éxitos. Si fracasas en tus carreras vivirás el tormento de ver como sufre tu gran amor.

SORPRENDENTE DESDE EL PRINCIPIO

Hoy en día, cada vez es más difícil clasificar un juego dentro de una categoría ya que poco a poco -y CyberRace no es la excepción- los juegos mezclan diferentes estilos para obtener mejores productos, más completos y reales. CyberRace mezcla una gran aventura, con la competitividad de un juego de carreras, posee la adicción de un arcade y obliga a tomar las sabias decisiones de un buen juego de estrategia.

La presentación de CyberRace nos prepara para lo que nos espera, y os advierto que será mejor que antes de ejecutar el programa os hagáis con unas pizzas y saquéis unos refrescos, ya que no os vais a mover en mucho tiempo de delante de vuestro monitor. En la presentación veremos qué es lo que motiva la carrera de CyberRace y el modo en que acabamos participando nosotros. La presentación,













para los que dispongáis de una buena tarjeta de sonido, os dejará con la boca abierta. Para empezar, la velocidad de los gráficos y su colorido es bestial y para rematar la faena, está hablada; si hablada, y si todavía os parece poco, los señores de Dro Soft van a traducir todas las voces del juego, que os aseguro que son muchas. Y es que después del trabajo que se ha invertido para crear este superjuego, no nos podían dejar con la miel en los labios. Es de agradecer el esfuerzo de traducción. Además, una excelente banda sonora, producida por el ganador de un Emmy, nos acompañará en el juego.

LAS FASES

Una vez pasada la presentación, nos encontramos con tres fases diferenciadas: la pre-carrera, la carrera y la post-carrera. En la pre-carrera, podrás ver cómo todos tus éxitos o fracasos afectan directamente a la aventura que se desarrolla paralelamente a tus competiciones en pista. Tenemos así una historia ramificada que variará cada vez que juguemos, si variamos nuestro éxitos o fracasos. Los personajes en esta fase de pre-carrera están digitalizados para conseguir así un mayor realismo y calidad gráfica.

Cuando veamos cómo van las cosas, en función de nuestros éxitos o fracasos, pasaremos a ir al bar a ver a unos interesantes y siniestros personajes pertenecientes al mercado negro. Para empezar, Freckles nos ofrecerá diversos servicios de sabotaje, muy útiles aunque también caros; Booker nos tentará siempre con el gusanillo del juego para que apostemos por un vencedor en la próxima carrera, Teeth nos enseñará lo último en tecnología, incluso antes de que salga al mercado, y Kales nos dará consejos para cosechar más éxitos en CyberRace.

Tras negociar en el mercado negro, pasaremos a equipar nuestra nave con la ayuda de Nardo, nuestro jefe de boxes. Es ahora cuando debes lucir toda tu estrategia para equipar tu trineo de carreras. La buena elección de la impedimenta de tu nave será primordial a la hora de lograr éxitos. A medida que avances en la aventura, irás utilizando un equipamiento más completo, tanto ofensiva como defensivamente.

Al principio te limitarás a armas fáciles de usar, como los misiles de detonación ligera y buscarás elementos de ayuda en la carrera como el piloto automático y el sistema de ataque asistido; poco a poco irás descubriendo nuevo armamento pesado como los temibles pulsar "Big Bang", así como mejores escudos, que harán que te conviertas en el temor de la carrera. Todo lo que compres cuesta un número determinado de créditos, que aumentará en función su potencia, tanto ofensiva como defensiva. Los créditos se ganan de diversas formas: apostando en el mercado negro, destruyendo enemigos, ganando la carrera, cumpliendo misiones en la carrera y permaneciendo en la pista.

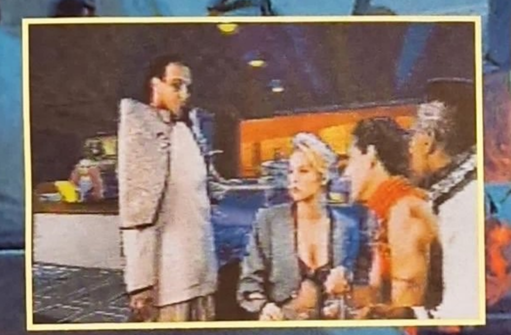
Armado y listo nuestro trineo, del que se nos regala un modelo en miniatura junto con el juego, pasaremos a la tan temida carrera. Las carreras se desarrollan en diversos planetas en terrenos diferentes. Como la velocidad de los trineos puede ser altísima, chocar contra el suelo sería algo muy normal. Por eso, todos los modelos de la carrera incluyen un sistema SAT (Servos de Altitud auTomatizada), de forma que el piloto no tiene la necesidad de preocuparse del control de altitud y así puede prestar más atención al resto de factores de la carrera.



Para ganar en CyberRace, deberás ir por la carretera el mayor tiempo posible. Pero esto no será fácil, ya que tus enemigos saben que en esta situación, tú consigues créditos y posibilidades de vencer, por lo que te dispararán a la menor ocasión. Tendrás que esquivar los misiles con giros bruscos.

Para encontrar la pista, disponemos de un indicador que nos señala su localización. El trineo está además equipado con un excelente sistema de radar amigo-enemigo, que te informará de dónde están los demás trineos de la competición y del imperio al que pertenecen. En la competición participan: tu equipo, el Terrano, el Almaceon, que son amigos teóricamente, el Cerebuno, neutral y nuestros peores enemigos: los Drum y los Kaladasianos con su temible piloto Mugyor, que fue el responsable de la muerte de tu padre y culpable principal de esta pesadilla de carrera. Es importante que elijas adecuadamente el armamento que quieres llevar activado, si deseas salir victorioso o simplemente seguir vivo. Ten en cuenta que cuando más tiempo permanezcas en pista, más probabilidades habrá de que alguien te dispare.

Otros componentes importantísimos de la nave que manejamos son el nivel de escudos, las vistas elegidas en nuestro monitor de abordo y la cantidad de armamento activo. Es importante destacar que, además de las vistas de cabina en las que aparecen tu entorno a la derecha, izquierda y detrás, contamos con una vista de cámara desde el suelo en la que se verá nuestro trineo exteriormente surcando los diversos planetas a pocos centímetros del suelo.

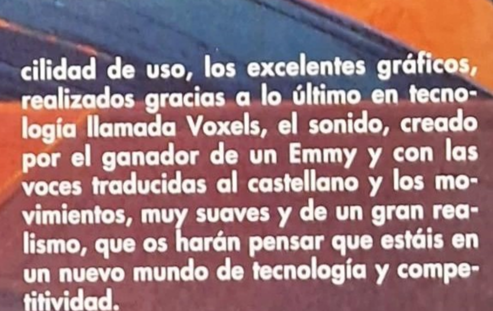












Por último, en la post-carrera, obtendremos información de vital importancia como por ejemplo los diversos puestos obtenidos, los daños que has sufrido en tu trineo, los competidores heridos y destruidos e incluso si has cometido la salvajada de disparar sobre tus compañeros de carrera. No olvides que cada imperio participa en CyberRace con tres trineos.

ESCENARIOS REALISTAS

Los escenarios por los que transcurre el juego están muy cuidados. Con las diferentes vistas del juego puedes simplemente alucinar. Estos escenarios se mueven con gran realismo alrededor de tu vehículo, aunque para ello hará falta un equipo mínimo que disponga de un procesador 386 a 20 Mhz, 4 Mb de memoria RAM y un disco duro de 20 Mb.

En resumen, CyberRace es un juego en el que hay que destacar todos sus aspectos: la jugabilidad, que crea una gran adicción y nos ofrece una gran variedad de opciones sin sacrificar por ello su facilidad de uso, los excelentes gráficos, realizados gracias a lo último en tecnología llamada Voxels, el sonido, creado por el ganador de un Emmy y con las voces traducidas al castellano y los movimientos, muy suaves y de un gran realismo, que os harán pensar que estáis en un nuevo mundo de tecnología y competitividad.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





- OK Pasarela: A.T.P. & SCENERY COLLECTION
- Compañía: SUBLOGIC
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: EGA, EGB, MCGA, CGA, TANDY
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB

A.T.P. & Scenery Collection

DE PROFESION: PILOTO COME

Este no es un juego de simulador de combate aéreo; A.T.P. es un simulador de vuelo con todas las letras. Si le echas las horas suficientes, aprenderás a volar, entre otros, en un Boeing 737 y a trabajar como lo hacen en realidad los pilotos comerciales.



El día amaneció como otro cualquiera, aunque eso no iba a ser cierto del todo. A las 12:00 recibí una llamada comunicándome que el piloto del Boeing 737 que tenía que salir dos horas más tarde había caído enfermo por una salmonela veraniega. Yo, que hasta entonces era el copiloto, tendría que llevar este gran avión con decenas de pasajeros a bordo desde Houston hasta Los Angeles.

Por si manejar un 737 me pareciera poca cosa, me dijeron que habían decidido no darme otro avión con el que no tuviera experiencia, pero si quería, podía elegir entre muchos otros modelos como los monstruosos 747, 767, o Airbus A-320...

REALISMO, LA CLAVE

Nada más sentarme en la cabina, pude oír las voces de la torre de control, gracias a mi tarjeta Sound Blaster. Me informaban de la pista disponible y de otros datos de interés referentes al despegue.

Yo estaba muy agitado por aquella gran experiencia pero saqué mis nervios de acero como un auténtico piloto profesional conocedor de sus quehaceres y me senté en mi cómodo asiento en la posición correcta. Estaba esperando al copiloto y al navegante cuando me informaron por radio de que ellos también estaban enfermos, intoxicados por cierta ensaladilla rusa ingerida en un bar de mala muerte. La torre de control me ponía un ultimátum: despegar de inmediato o quedarme en tierra... mientras, yo seguía pensando en lo que tenía que hacer. Tras unos segundos de incertidumbre, cogí todo lo necesario y me puse a los mandos del avión. Lentamente empujé la palanca de potencia y los motores empezaron a rugir. La sensación de magnanimidad con tan impresionante avión en las manos era total; poco a poco, el avión comenzó a avanzar a través de la pista y me di cuenta de que ya no podía tirar la toalla. Cada instante transcurrido me acercaba inexorablemente el final de la pista. Cogí la palanca de los flaps y los desplacé lentamente para que el avión levantará el morro de una forma más fácil. Cuando alcancé la velocidad que siempre nos daba como aconsejable nuestro profesor de vuelo en la academia, eché hacia atrás la palanca de control y el avión empezó a alzarse. De repente, un pitido me llamó la atención; me había descuidado, los flaps estaban a punto de partirse debido a la velocidad y tuve que reaccionar rápidamente para evitar un desastre.

Al rato, todo parecía tranquilo, el avión iba el línea recta a pesar del fuerte viento lateral y todo funcionaba correctamente. Así que, haciendo una seña, indiqué a la azafata que dijera a los pasajeros que ya podían desabrocharse los cinturones, que la altitud era de 15.000 pies y que íbamos rumbo a... ¿a dónde? Dios mío, no me acordaba de que el navegante estaba enfermo. Como no era momento para miedos, ya que no había forma de echarme atrás, cogí los mapas de vuelo y empecé a calcular distancias. Me hice con una tabla de distancias y escalas que también incluía otra información como datos sobre velocidad real según el viento y temperatura, así como la desviación correspondiente a cada dirección y fuerza del viento, que me ayudaron mucho. Menos mal

que el avión era original y no pirata, porque si no, no habría podido llegar a ningún lado sin esos mapas. Tras unos intensos cálculos pude establecer mi situación y, aunque me encontraba a muchas millas y en dirección contraria a mi aeropuerto de destino, pude arreglar todo y fijar el rumbo correcto.

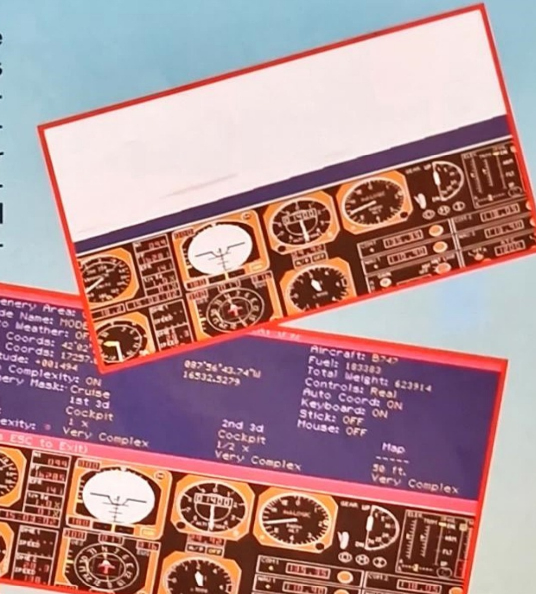
Mientras volaba, contemplé las excelentes vistas con las que pude disfrutar aún más del viaje. La azafata empezó a servir café a todo el mundo y yo me quedé mirando aquellos ojillos azules llenos de vida que colmaban de felicidad y tranquilidad mi cuerpo serrano. No pude evitarlo

riormente. Había una función para poner casi todas las opciones de vuelo de forma automática, ideal para nuevos pilotos como yo. Curioseando por los mandos, encontré también modos de definir la calidad de los gráficos, que afectarían directamente al realismo y velocidad de la simulación.

Tras estudiar los mapas de vuelo, vi que era posible sobrevolar veintiséis grandes ciudades de América pero que con el escenario de Gran Bretaña que, entre otras cosas, era compatible con el Flight Simulator de Microsoft, la cifra aumentaría exponencialmente. Según parecía, era bien fácil perderse en este universo que puede llegar a ser el cielo, así que me decidí a aterrizar en el aeropuerto más cercano. No os creáis que fue tan fácil, ya que cuando me dispuse a buscar uno, me encontré con mas de 350 aeropuertos disponibles, incluyendo también aeropuertos militares. Para no liar más aún las cosas, decidí llegar a mi des-

ampliación del juego.

El título incluye un excelente manual que hará de vosotros, junto con la inestimable experiencia, auténticos pilotos profesionales. Quién sabe, quizá algún día al piloto del avión en el que váis, le entre una into-







y esbocé una pequeña sonrisa a la azafata en agradecimiento por el café, cuando su cara cambió radicalmente y sus pupilas se agrandaron en una temible mueca de pánico. Como por instinto, miré de frente y... ¡*mamma mia*! Un edificio de cincuenta plantas estaba *acercándose* al avión, así que rápidamente tiré de la palanca y aunque por los pelos, lo conseguí esquivar. Justo después, empecé a oir palabrotas y me pregunté si tenía un *superoido* y podía escuchar las voces de los habitantes de aquel edificio. Pero no; a la mitad de la tripulación se le había caído el café encima y se estaban acordando de mi respetable familia.

VOCES PARA NAVEGAR

Desde la torre de control del aeropuerto más cercano, me daban las ordenes pertinentes para llegar a mi destino, Los Angeles. Mirando los mandos y opciones incluidas en el avión me encontré con una posibilidad que bien podría haber visto ante-

tino en Los Angeles. Logré acelerar mi viaje después de recalcular la trayectoria y velocidad y decidí utilizar la opción de acelerar el tiempo dieciséis veces.

Unas horas de vuelo más tarde, divisé el aeropuerto de los Angeles y, poco a poco, empecé a descender y bajar según las diversas indicaciones por voz de la torre de control: 500 pies, 400, 300, 200, 100, 50, 25, 5 y ¡boom!, se me había olvidado bajar el tren de aterrizaje. Fue entonces cuando me di cuenta que llevaba horas jugando con PC a tan fantástico simulador y que no había existido ningún peligro real, ¿o sí?

MAS ESCENARIOS

Como ya he mencionado anteriormente, se vende además de este juego otro denominado, Scenery Collection, que incluye todos los mapas y datos de vuelo para poder navegar por Gran Bretaña. Este escenario es mejor, si cabe, que el de EEUU incluido en el propio juego, puesto que cuenta con mayor calidad gráfica a cualquier altura. También posee una mayor variedad de objetos como montañas, edificios, trenes, líneas eléctricas, bosques y un largo etcétera. Realizar un vuelo libre sin rumbo fijo es toda una delicia con esta

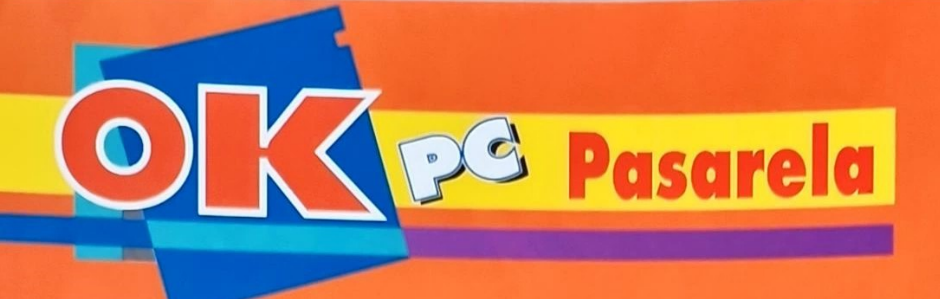
xicación repentina y tengáis que tomar los mandos para salvar decenas de vidas gracias a vuestra pericia con este simulador en el PC.

A parte del gran realismo conseguido, hay que destacar la gran variedad de menús que tiene disponibles, desde los cuales se puede definir cualquier situación inicial del vuelo. Podemos fijar la posición, altitud, escenario elegido, nubes, hora, día, viento, temperatura, ventanas informativas, autozoom desde la torre de control, realismo de los gráficos utilizados, tipo de avión deseado... y empezar después nuestro vuelo. La única pega del juego es su gran parecido con el ya clásico Flight Simulator de Microsoft.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



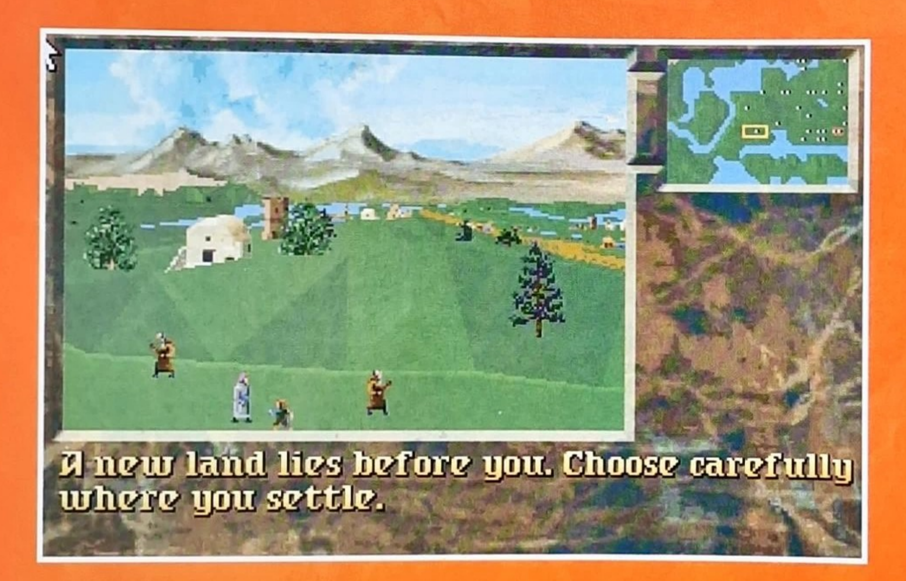
Jugabilidad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	82
Originalidad:	40
Movimientos :	90



- OK PASARELA: STRONGHOLD
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, PRO AUDIO, ROLAND

Stronghold

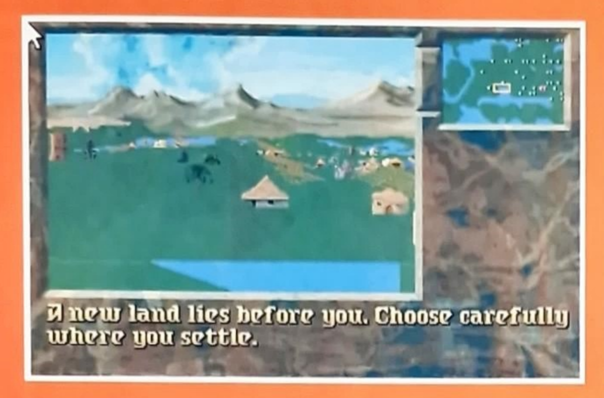
Tienes la posibilidad de vivir en tus propios *megas*, la dificultad que supone ser, ni más ni menos, que emperador. Dueño y señor de grandes extensiones de tierra, en las que posees un castillo propio, o incluso varios, y numerosas haciendas, habrás de velar por el futuro de todos los que habitan en ellas. No es tarea fácil, si tenemos en cuenta que hay en tu contra muchos enemigos, conocidos y desconocidos. Si eres de los que se consideran un buen líder, ponte cómodo y sigue leyendo.

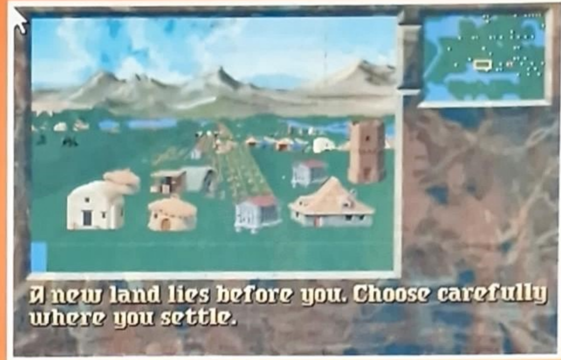


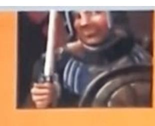
Estamos ante un impresionante juego de estrategia, basado en otro famoso juego de mesa, Dragones y Mazmorras. Con él, todos lo hemos pasado de vicio maquinando, planeando estrategias, echando partidas por correo con gente desconocida... pero entonces, esa maravilla de juego tenía un gran problema, y es que necesitábamos a alguien para poder jugar; y ese alguien, no siempre estaba disponible. Este problema está solucionado: tenemos el mismo título, pero además con compañero incluido, nuestro PC. La versión que se distribuirá a lo largo de este mes de octubre está totalmente en castellano para que la disfrutéis aún más.

Podemos decir que se trata de un título entretenido, en el que te encontrarás con toda clase de inconvenientes para realizar tu objetivo. La meta consiste en que crees tu propio imperio sobre unos terrenos vírgenes. Tienes que construir un castillo, o los que tu economía te permita, controlar la producción de las tierras donde te has asentado, al tiempo que das trabajo a sus habitantes para que tu popularidad crezca y la gente no se revele contra ti. Tu misión es además descubrir minas de oro. No olvides que la acción de este juego transcurre en la Edad Media y la unidad monetaria que mueve la economía en esta época son las piezas de oro. Debes elegir bien dónde vas a montar tu imperio, ya que tienes que conseguir que el terreno sea rico en agua, para obtener una buena producción agrícola, lleno de montañas para poder excavar en busca de oro, y con llanuras para que la gente pueda construirse sus casas y poder vivir. Controla también el terreno para evitar posibles ataques de

LA BATALLA POR TUS DO

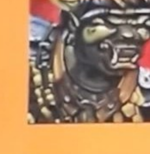






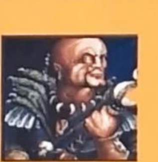


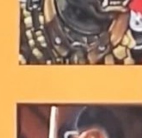










los enemigos que durante la partida intentarán arruinar tu imperio. Puedes comprobar que sólo con empezar la partida, la primera decisión importante que surge, es la de elegir bien el terreno porque de eso va a depender en gran medida del desarrollo del juego.

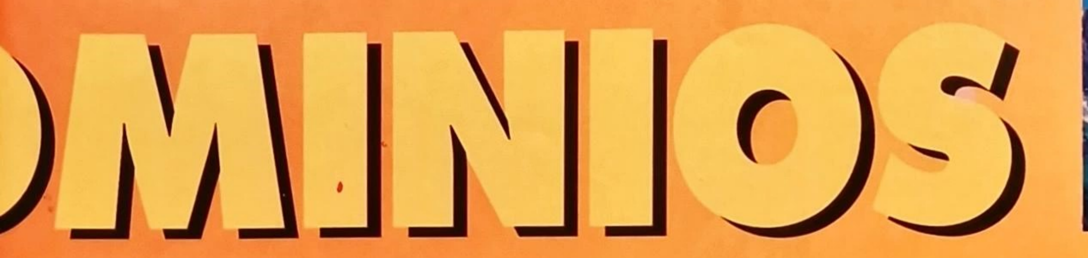
AVALANCHA DE PERSONAJES

Los personajes que nos vamos a encontrar durante la aventura son muy variados y todos tienen en común que mientras la cosa va bien, o sea, mientras en nuestras arcas tengamos oro, su efectividad sube; pero, por el contrario, como empecemos a flojear, nos dejarán colgados. Estos sujetos son muy numerosos y útiles. Tenemos guerreros, magos, adivinos, elfos, clérigos... Por supuesto, en aquella época, la iglesia desempeña un papel importante, así que tenla en cuenta a la hora de tomar decisiones sobre construcciones, batallas y demás aventuras: antes tendremos que negociar con esta institución. Un consejo, llévate bien con el clero y te ayudará mucho. También tienes que tener en mente a los habitantes del pueblo cuando empieces a construir. Dependiendo de las granjas, minas o negocios que inaugures, darás trabajo a más o menos población y la gente estará contenta en la medida que trabaje. Pero, por el contrario, si no hay ocupaciones, tu popularidad descenderá y correrás riesgo de rebelión en cualquier momento. Como no tengas a punto a tu ejército, los habitantes conquistarán tu castillo y perderás la partida. Además de todos estos problemas, tenemos que estar muy pendientes de la vigilancia y control de nuestros terrenos porque en cualquier momento podremos ser atacados por otros emperadores que intentarán conquistar y arruinar todo nuestro trabajo. Como ves, en esta entrega no hay tiempo para la distracción y el aburrimiento, lo que hace que este juego sea un verdadero entretenimiento.

La comodidad de este juego es considerable: la pantalla de juego ocupa una vista grande y central, que es donde nos encontramos en ese momento. Marcada por una pequeña ventana de color amarillo en la esquina derecha del monitor, encontramos una vista general de nuestras posesiones y construcciones. Mediante puntos de diferentes colores, se nos indica todo lo que pasa a nuestro alrededor. Así, sabemos si tenemos enemigos o estamos sufriendo algún ataque. En la parte de abajo de la vista grande, es donde recibimos todos los mensajes de un modo conversacional. Tenemos también en la parte superior de la pantalla, unas coordenadas que nos serán muy útiles para saber exactamente donde edificamos o destruimos nuestras construcciones.

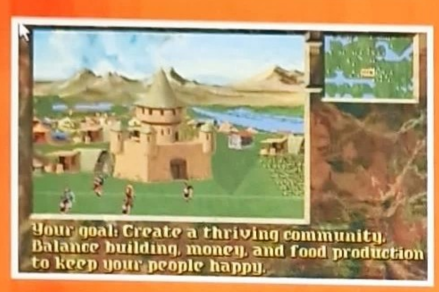
De esta forma, sabremos rápidamente dónde están las cosas. Además, mediante unos cómodos iconos, tenemos información e inventarios de todo cuanto queramos. En esta entrega es absolutamente necesario el uso del ratón, ya que de lo contrario no podríamos *machacarlo* a conciencia. Según la forma que tenga el cursor del ratón, disfrutaremos de diferentes funciones, de tal forma que si en la pantalla pequeña marcamos un punto, automáticamente en la vista grande, nos trasladamos a ese punto. Al mismo tiempo, varían las coordenadas. En la pantalla que tiene la vista general, y dependiendo de la forma que tenga el cursor, obtendremos información del personaje que sale en pantalla o información para poder empezar una edificación o una batalla.

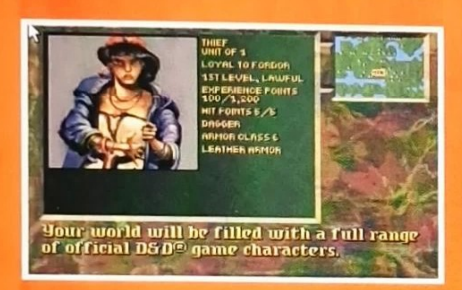
Cuando el cursor tenga forma de ojo y pulsemos sobre un personaje, comprobaremos su estado actual, le podremos dejar descansando, prepararlo para la lucha y destruirlo, sin olvidar la posibilidad de conversar con dicho personaje. Si el cursor tiene forma de pala, podremos construir uno de los muchos edificios que nos serán necesarios para el buen fin de esta aventura, además de la flecha tradicional, con la que podremos controlar cómodamente todas las opciones que nos da el juego. El control de la partida se desarrolla mediante unas

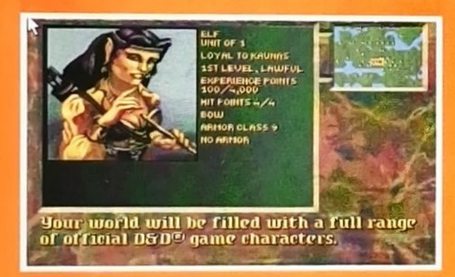










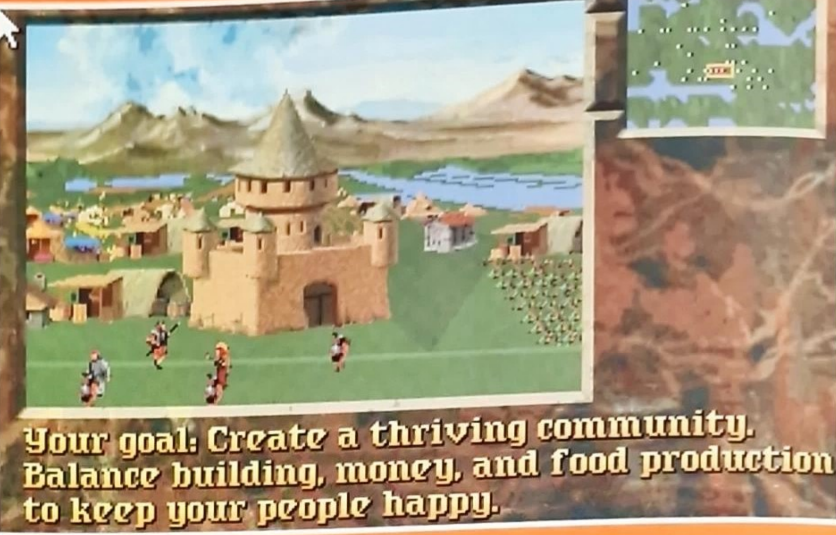


pirámides que, según donde pongas el vértice, controlarás la velocidad de edificación, efectividad de los personajes y el reclutamiento de guerreros,



OK 90%

Jugabilidad :	87
Gráficos :	93
Sonido :	95
Originalidad:	85
Movimientos :	90



magos y demás héroes. No te dejes engañar porque aunque al principio te parezca este sistema un poco complicadillo, no es así. Le pillarás el truco enseguida, puesto que en la parte inferior de la pantalla dispones de una información en cifras que te muestra el tanto por ciento de trabajo, reclutamiento o cualquier otro concepto que necesites. Verás como en poco tiempo te resulta comodísimo.

ALGUNOS TRUQUILLOS

Entre las opciones que nos encontramos al principio de la partida, se encuentra el nivel de dificultad. Para empezar, os aconsejo que escojáis el mínimo. Otra función de la que te puedes beneficiar es la selección de inteligencia de nuestros aliados a la hora de tomar decisiones, o la dureza de nuestros enemigos. De este modo, podrás tener al principio unas partidas fáciles.

En el proceso de edificación y controlando la pirámide, podemos ganar mucho tiempo si escogemos la opción de construcción y le damos un alto porcentaje. Pero cuidado, ya que si luego se nos olvida ponerlo en su sitio, o sea, como más nos convenga, no reclutaremos a nadie, de modo que, esa edificación no tendrá ninguna productividad. Así, perderemos oro y esa construcción no nos habrá servido para nada.

Conviene también que tengas a la gente del lugar ocupada, de tal forma que en cuanto consigas tu castillo, construye granjas, minas, tiendas o lo que les pueda dar trabajo. Todo el juego esta basado en tiempo real, o sea, que tienes que tener en cuenta los cambios climatológicos. Podemos controlar también esto con la <Barra espaciadora>, ya que al pulsarla, aparece en pantalla el mensaje de: "el tiempo pasa...", pero cuidado, ya que si lo adelantamos mucho de golpe, nos arriesgamos a que nos ataquen y no podamos defendernos, o a tener cualquier otro contratiempo y no poder solucionarlo.

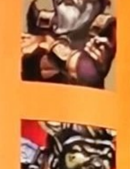
GRAFICOS Y SONIDO

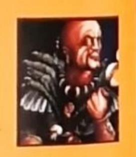
En este juego se han cuidado al máximo los detalles gráficos, que son el resultado de un trabajo minucioso. Vamos a disfrutar de lo lindo observando cómo construyen nuestros edificios paso a paso, montando andamios o viendo trabajar a la gente. Las vistas y paisajes cuentan con un montón de detalles que os van a alucinar.

En cuanto a su sonido, sólo puedo decir que es realmente brutal y que, para alegría de todos, admite toda clase de tarjetas, desde las más sofisticadas a las más simples. Ofrece a todo el mundo la posibilidad de gozar de unos buenos efectos; de todos modos, el sonido estándar es también bastante aceptable. La verdad es que pocos fabricantes de videojuegos se preocupan verdaderamente de cubrir las necesidades de sonido de los títulos que lanzan al mercado.

Con este juego, váis a pasarlo bomba, si como yo, érais uno de esos viciosos de su anterior versión. Me refiero a Dragones y Mazmorras de mesa, con el que seguro que, a más de uno vosotros os hizo disfrutar como enanos. Os aseguro que con Stronghold va a ser mejor.

BORJA DE MEDRANO






¡EN ESTOS TIEMPOS QUE CORREN...

...ÚNETE AL SINDICATO!

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Video-Aventura

En las oscuras y revueltas ciudades del futuro, los sindicatos compiten por el control.
Pero en el futuro no hay acuerdos comerciales, ni adquisiciones ni política; únicamente la temible justicia de armas que no conocen el remordimiento.

- Controla a tu equipo de Cyborgs.
- Compite con otros ocho sindicatos por el control de más de cincuenta territorios.
- Construye y equipa a tus propios agentes Cyborg.
- Ciudades vivas con su propia infraestructura, fuerza policial y sistema de transporte.
- Efectos de sonido espectaculares y música coordinada con la acción.

Disponible en PC.



© 1993 Bullfrog Productions Ltd.





Syndicate es una marca registrada de Electronic Arts.

SYNDICATE™

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



- OK Pasarela: EL FISH
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

El Fish

Aunque os parezca increíble, lo que os presentamos es un simulador de pecera. Si seguís las próximas líneas, os veréis gratamente sorprendidos por la imaginación que llegan a tener las diversas compañías de software de entretenimiento.



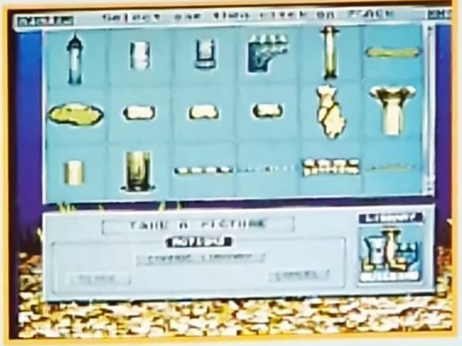
Si estáis leyendo estas líneas, quiere decir que realmente os ha llamado la atención la idea de un simulador de pecera para vuestros PC. Os preguntaréis qué nos puede ofrecer un programa tan original como este y la respuesta es simple: de todo.

Con EL FISH puedes ir de pesca a diferentes lugares y anotar tus mejores capturas para competir con tus amigos. Como buen juego de pesca, será necesario tener paciencia para ir consiguiendo las diferentes capturas. Antes de ir a pescar hemos de elegir el lugar donde queremos pasar el día de pesca, podremos elegir entre ríos, lagos, mar, costa, mar interior...

SIENTETE CIENTIFICO

Otra idea original, para mentes científicas, es la de crear modificaciones en el pez, por ejemplo, en el color y el tamaño, desde un diseño inicial. Una vez que ya hayamos creado nuestros primeros especímenes, podemos complicar aún más las cosas mezclándolos; si, EL FISH nos ofrece la oportunidad de aparear diversos tipos de peces y comprobar las diferentes mutaciones producidas en las especies a lo lar-

COMO PC EN



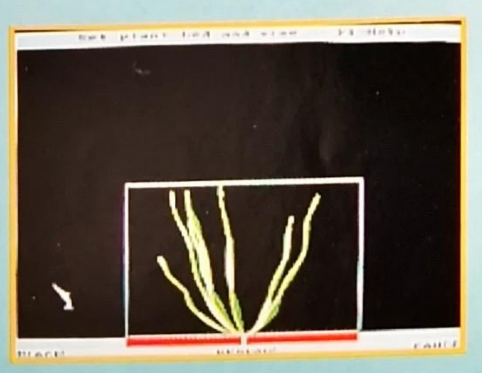
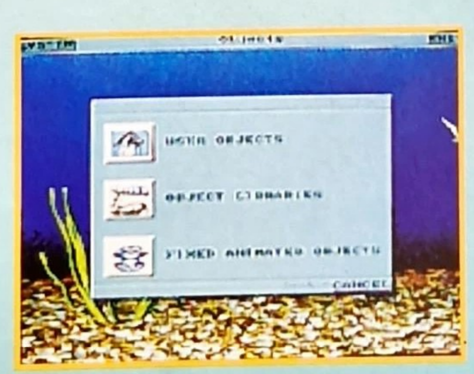
go de múltiples cruces.

En el menú inicial contamos también con la opción de animación de los peces en un tamaño normal o ampliado, según nuestros gustos. Esta posibilidad, sin embargo, necesita mucho tiempo de CPU (unidad central de proceso) y, por desgracia, es bastante lenta. De todos modos, os aseguro que por ver la calidad del movimiento de los peces, merece la pena dejar a nuestro PC calculando para luego ver la suavidad y calidad con que se mueven nuestros peces a todo color.

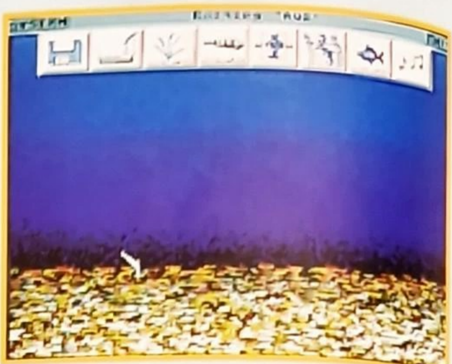
Una de las opciones mas divertidas del simulador, es la posibilidad de dar vida a tu propia pecera. No os creáis que se trata de poner tierra, agua y dos peces; con este simulador podemos realizar todo lo imaginable, incluso lo inimaginable, ya que el juego está provisto de una extensa biblioteca para que podamos disfrutar y crear peceras desde el primer momento.

CREAR UNA PECERA

El primer paso para generar una pecera es definir el fondo que queremos para la misma. Fondos tenemos de todos los tipos y degradados, lo que incluye tonos dorados, grises y marrones. Bien, ya tenemos el suelo, así que echamos el agua. Cuidado, porque no es tan simple; de nuevo contamos una gran diversidad de colorido y gamas de todo tipo. Tenemos aguas con tonalidades en cian ideales para peces de aguas tropicales, azul marino, verdes pa-



tan a pasar de largo por la pecera, sino que se mueven en tres dimensiones hacia el fondo, cimbreando su cuerpo, comiendo, buscando pareja... Además podremos elegir el tamaño de los diversos bancos de peces agrupados según las especies.

VEGETACION MARINA

Fondo, agua, peces... ¡faltan las plantas! A mi se me olvidaba pero al creador del juego no, y no sólo nos dota con una completa biblioteca de unas 42 variedades diferentes, sino que además podemos variar su forma y tamaño para crear nuevas familias. La plantas se situarán según nuestra elección decorando así nuestra soñado escenario marino.

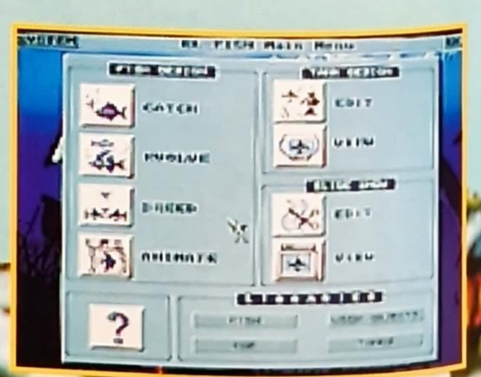
¿Quién no ha soñado alguna vez con una pecera que tenga un barco pirata hundido y diez mil pijaditas mas? Con este simulador podrás hacer realidad todo eso. El propio juego tiene una completa librería para construir tu propio castillo con muros, torretas, arcos y, si te gusta más el estilo romano, puedes mezclarlo y poner columnas clásicas entremezcladas con bonitas estatuas.

El programa incluye también objetos decorativos animados como, por ejemplo un cangrejo que sale de una concha marina, un tesoro que se abre y cierra con las burbujas de la pecera, un coral animado, el esqueleto de un pirata con su timón y un gran cráneo en el que habita una gigante cigala. Por último hay otros objetos animados que se diferencian de los anteriores en que su trayectoria no es fija. Podremos ver un buzo de un lado a otro, investigando a su libre albedrío, caballitos de mar de paseo por la pecera, un anzue-

ra aguas con poca profundidad y mucha vegetación...

Podemos ahora decidir ya qué peces vamos ha incluir en nuestro pequeño mundo submarino. Para elegir tenemos seis tipos diferentes llamados: Hromis, Melonhed, Polar, Tanger, Tomato y Yelly, con unos colores de lo mas tropicales y vistosos. Son de esos peces que uno va a comprar y cuando se entera del precio del pez en la tienda piensa que lleva antena parabólica incorporada. De nuevo quiero destacar la suavidad con que se mueven estos peces, que no se limi-





lo con un gusano ensartado listo para la pesca y una mano dando de comer a los peces.

UN ULTIMO TOQUE

Una vez creada nuestra pecera y guardada en un archivo para posteriores cambios, que os aseguro que siempre se os ocurrirán, pasaremos a ver la animación de nuestra pecera. Es ahora cuando veremos danzar diversos bancos de peces de un lado a otro y podremos apagar y encender la luz de la pecera así como darles de comer y verlos devorar la comida que echará una mano inocente. Para animar y acompañar un poco mas al juego se incluye una pequeña librería con algunas melodías que se podrán incluir en las diferente peceras para hacerlas así mas amenas.

En resumen, una idea extraordinariamente original, ¿quién podría pensar en que saliese un simulador de pecera para PC?, es un simulador muy ameno, especialmente a la hora de la creación y modificación de peceras pero que tiene el inconveniente de la velocidad del juego que en las opciones de pesca, desarrollo de especies y transformaciones es demasiado lenta de calcular, aunque siempre se puede aprovechar una comida y dejar currando al PC, que en el fondo todos nos lo hemos comprado para trabajar ¿verdad?.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











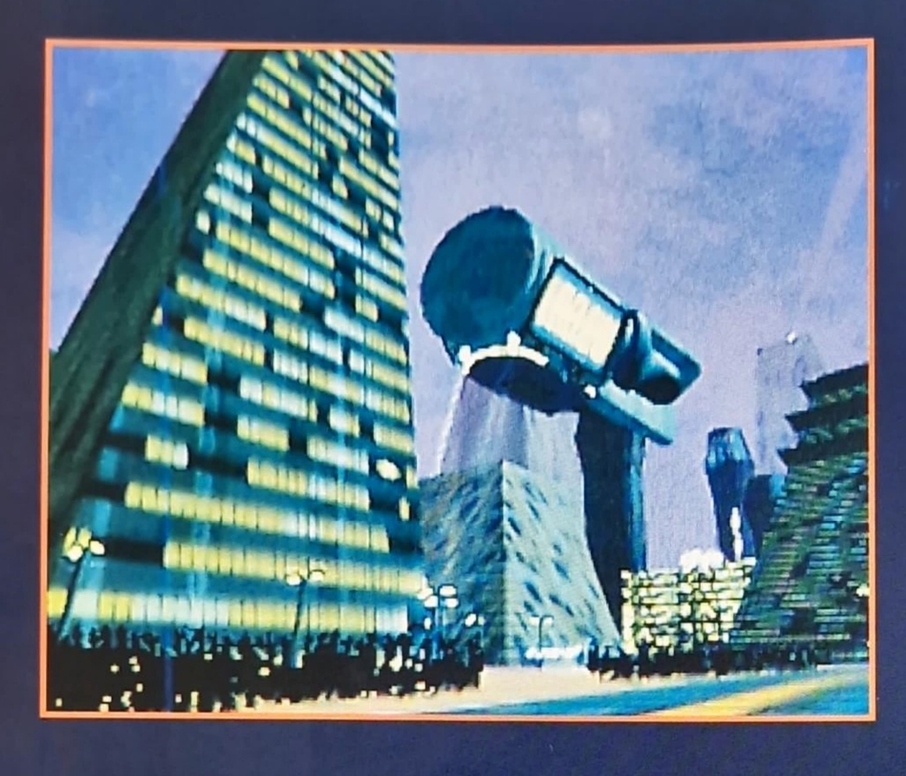
OK 80%

Jugabilidad :	60
Gráficos :	90
Sonido :	60
Originalidad:	100
Movimientos :	90



- OK Pasarela: SYNDICATE
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Syndicate





El único *defecto* que hemos encontrado en Syndicate es que, una vez dentro, no conseguimos saber si estamos jugando o si realmente corremos por un pasadizo, armados hasta los dientes y buscando a los agentes de la mafia.

Hace cerca de un año que trabajamos para la empresa West-Gate. Sin embargo, esto no es del todo exacto; la verdad es que fuimos reclutados a la fuerza.

Al principio, siete familias dominaban todo el planeta. Ahora, tras un largo período de lucha, sólo algunos territorios quedan por limpiar de mafiosos y únicamente dos familias han conseguido subsistir. Pero les queda poca vida.

Nuestra actual misión se llama Reclutamiento y el territorio por el que nos movemos es Nueva Inglaterra. El objetivo: persuadir a varios políticos para que permanezcan fieles a nuestros propósitos. La ciudad está bajo un estado de anarquía total que nos ayudará bastante, puesto que no habrá ningún tipo de control policial. Como de costumbre, comprobamos todo nuestro equipo.

El nivel cibernético está en su tercera y última fase y el armamento que usaremos para esta misión es muy variado: un lanzallamas, un persuadetrón, varios fusiles de largo alcance y bastantes miniaturgewehr. Lo que parecía una simple misión se transformó en una pesadilla...

CONTRA LAS [...] INTERNACIO[...]

SIMPLICIDAD MAXIMA

Todo lo anterior resume en pocas palabras la filosofía de este programa de acción. Es muy de agradecer lo sencillo e intuitivo que resulta; lo único que necesitamos es un nivel de destreza medio en el manejo del ratón en determinadas misiones. Pero lo realmente importante es que, dependiendo de los gustos de cada persona, se pueden elegir diferentes tipos de armamento. Por ejemplo, si quieres organizar una matanza sangrienta, utiliza el miniaturgewehr, un arma realmente salvaje. Si lo tuyo es la limpieza absoluta, te aconsejamos que lleves el láser. No dejará muertos por el camino, aunque tampoco te permitirá utilizar el armamento enemigo, ya que desaparecerá junto con su dueño. También existe la posibilidad de ser sutil y calculador; para estos últimos, recomiendo las bombas de tiempo y el fusil de largo alcance, más tarde sabréis porqué. He de confesar que es el primer programa que me termino desde hace mucho tiempo.



Es gratificante que la casa Dro Soft que nos demuestre cómo un programa simple de manejar puede ser una delicia a la hora de jugar con él.

SINFONIA MORTAL

Creo que estamos de acuerdo si pensamos que no solamente la facilidad de uso, la variedad de misiones y unos fantásticos gráficos pueden ser todos los ingre-

MAFIAS
NALES





dientes fundamentales para que consideremos que un programa merece la pena. El último factor es el sonido y en este aspecto tampoco se han quedado atrás. Yo he tenido la inmensa suerte de oírlo con una Sound Blaster y unos cascos y, sinceramente poco tenía que envidiar a la película Terminator (aunque no creo que mi madre piense lo mismo), ya que la mezcla de todas las cualidades de Syndicate -sonido, acción, gráficos...- me hicieron aislarme del medio.

Oír el estallido de una bomba, el disparo de la escopeta y del fusil o los gritos desgarradores del enemigo cuando se está achicharrando como una salchicha, resulta una auténtica delicia para el oído. No pienses que el enemigo es indetectable, ya que aunque tus sensores visuales no lo localicen, un sensor conectado a tu *chip* central te avisará auditivamente de que se encuentran cerca de ti y podrás buscarlo por el mapa. El resto corre de tu cuenta.

PRIMEROS PASOS

Una vez que hemos entrado en el mapa del mundo, podremos observar los diferentes territorios, cada uno de un color. Cada color corresponde a una familia diferente. Nuestra primera y obligada misión es la de Europa Occidental, aunque a medida que avancemos en el juego, éste nos permitirá seleccionar entre varios estados. En el recuadro inferior se nos muestra la información del número de habitantes de ese territorio y los impuestos, que hasta que no sea conquistado, no tendrán ningún tipo de gravamen. Más tarde, cuando ya esté bajo nuestra custodia, tendrá como base un 30 por ciento, aunque esta tasa podrá ser aumentada o disminuida a gusto de cada uno. Recomiendo que durante toda la partida, la zona de Europa Occidental esté al 100 por ciento. Aunque se revelará más tarde o más temprano, es una misión fácil. Y por último, el dato inferior nos indicara el estado de felicidad o cabreillo tras nuestros sangrantes impuestos.

Una vez dentro del sumario, nos dedicaremos a leer detenidamente la misión. La verdad es que los consejos hasta se pueden seguir. Lo que sí es muy recomendable es que gastes tu dinero en la *info*, que se detalla debajo justo del recuadro donde está el dinero que aún nos queda, para poder recargar armas, desarrollar o comprar.

Cuando pasemos a la siguiente pantalla, podremos comprobar que hay varias opciones. En la parte de Laboratorio, procederemos a desarrollar armas más potentes y nuevos niveles cibernéticos para las diferentes partes del cuerpo; al seleccionar cualquiera de las anteriores opciones nos veremos obligados a decirle al ordenador central cuánto dinero queremos invertir en cada desarrollo. Como sé que os gastáis un poco de morro, os aclararé que sólo se puede desarrollar una opción cada vez; más tarde, cuando pase un tiempo determinado, aparecerá un pequeño mensaje indicándonos el final del desarrollo.

Otra de las opciones es la de Equipo. En ella, podemos ver la lista de reclutas y para que veáis que este juego no es machista, también hay señoritas alistadas. La forma de obtener más reclutas es persuadiendo a los del sindicato enemigo, y no te digo más porque si no luego, ¿qué?

En Cambios podremos apreciar las diferentes partes del cuerpo *ciborg* que están disponibles en ese momento para poder ser adquiridas. Habrás de gastar dinero en la parte de Laboratorio para desarrollar más.

Qué te voy a contar de las maravillosas armas de que disponemos, seguro que sabes tú más que yo. La única cosa que he de advertirte es que cuando cojas un arma enemiga que aún no hayas desarrollado, si vuelves a la base a recargarla, no podrás hacerlo. Así que, si no le queda munición a tu arma, mejor será que la vendas.

EMPEZAMOS

Como podréis apreciar, la pantalla se divide en cuatro partes. La más grande es el sector por el que nos moveremos dentro de los límites establecidos y en el cual, con los botones izquierdo o derecho del ratón, podrás moverte hacia un punto o disparar. Aunque también podrás pulsar los dos botones a la vez y esto producirá que los *cyborg* que tengas seleccionados (puedes tener sólo uno o los cuatro a la vez) vayan más deprisa, disparen automáticamente cuando sean atacados, etc. Procura observar las tres barras de colores que aparecen debajo de cada *cyborg*: son los diferentes indicativos de cada una de las características anteriores.

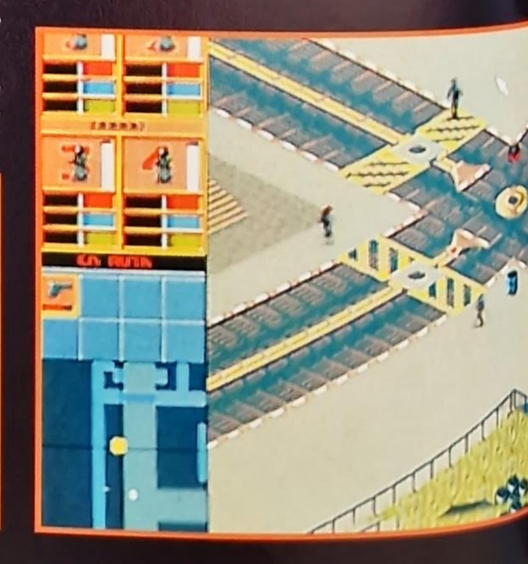
Otro de los recuadros es el correspondiente a las armas, que cambia dependiendo del *cyborg* activo en ese momento. También podrás, con los botones izquierdo o derecho, seleccionar el arma que quieras usar o abandonar, para más tarde poder aprovechar las del enemigo.

Cuando durante la partida, al señalar un arma que esté depositada en el suelo, te aparezca una especie de imán, eso significa que se puede recoger; pero te advierto que las armas quitadas a los mafiosos casi no tienen munición, en cambio las de los policías sí.

La última de las partes componentes de la pantalla, es la zona del radar. En ella se indica dónde se encuentran los enemigos, mediante puntos de color rojo y cuándo están suficientemente cerca. Los de los policías son localizables mediante su color azul, nosotros seremos de color amarillo y por último los guardaespaldas serán grises.







También habrá más cosas detectables en el radar: un cuadrado blanco significará un vehículo de transporte de cualquier tipo y si son varios cuadrados juntos, será el metro; puntos pequeñitos blancos son armas que podrás recoger y los mismos puntos pero de color gris son viandantes. En el caso de estar cumpliendo una misión en concreto, verás en la pantalla una parte de la circunferencia de color blanco. Guíate por ella y conseguirás llegar a los objetivos, también te servirá para cuando hayas cumplido tu misión y tengas que evacuar. Aunque en este caso, cuando ya estés cerca del punto de evacuación, la circunferencia se tornará de un color rojizo. Entonces, sitúate en su centro. Bueno, yo creo que con todo esto, estás preparado para enfrentarte a los asesinos más despiadados. Lo que a continuación vas a leer son técnicas de sabotaje y guerra sucia, muy necesarias sobre todo en la última parte.

GUERRA SUCIA

Como podréis comprobar, un coche nos puede servir para recorrer un largo trecho sin perder ni un segundo, pero cuidado, hay veces que puede ser una trampa mortal sobre todo al principio cuando nuestro nivel cibernético es bajo. Si el coche explota, moriremos dentro de él. Por eso debemos asegurarnos de nuestro recorrido cuando traspasemos determinadas puertas blindadas, ya que no sabremos nunca lo que hay tras ellas. Estirar las piernas de vez en cuando es bueno.

Durante la partida, verás que hay varios tipos de vehículos: los coches normales, las *zetas* de la policía y las ambulancias. Más tarde, cuando avances por algunos escenarios, podrás ver que el parque de automóviles se empieza a sofisticar un poquito y entonces tendrás hasta vehículos blindados. Ni que decir tiene que los coches de policía poseen mayor blindaje. Su asalto es fácil: ponte delante y el coche se parará.

Aprovecha esta oportunidad y abre fuego contra el vehículo. Verás como sale el policía, mátalo y a correr. También habrá otro tipo de transporte como el metro, que unas veces nos servirá de transporte y otras simplemente será un bonito adorno. Como es natural tendremos que subirnos a él para ir de un sitio a otro de la ciudad, pero esta acción acarrea terribles peligros como no atinar con el asiento y morir bajo las ruedas. Una divertida solución es destruirlo y usar el cochecito de San Fernando a través de las vías. Parece una solución un poco drástica, pero es genial. Tu armamento básico debe ser el que he citado antes. Lo ideal será aprovechar que mandas un comando de cuatro personas. Entonces, pertrecha a cada una de ellas con un equipo diferente. Ante todo, si el enemigo es copioso, usa la cabeza y piensa que el comando unido tiene más potencia de fuego. Cuando te hayas quitado de encima lo gordo, tiéndeles trampas en los pasillos mediante la colocación de bombas y desde lejos, abre fuego contra ellas. Cúbrete las espaldas y espérales en las esquinas y cuando tengas torretas bien equipadas, piensa que una sola persona puede hacer mucho más daño en sus ángulos muertos. Syndicate puede llegar a convertirse en un mito de los juegos de estrategia.



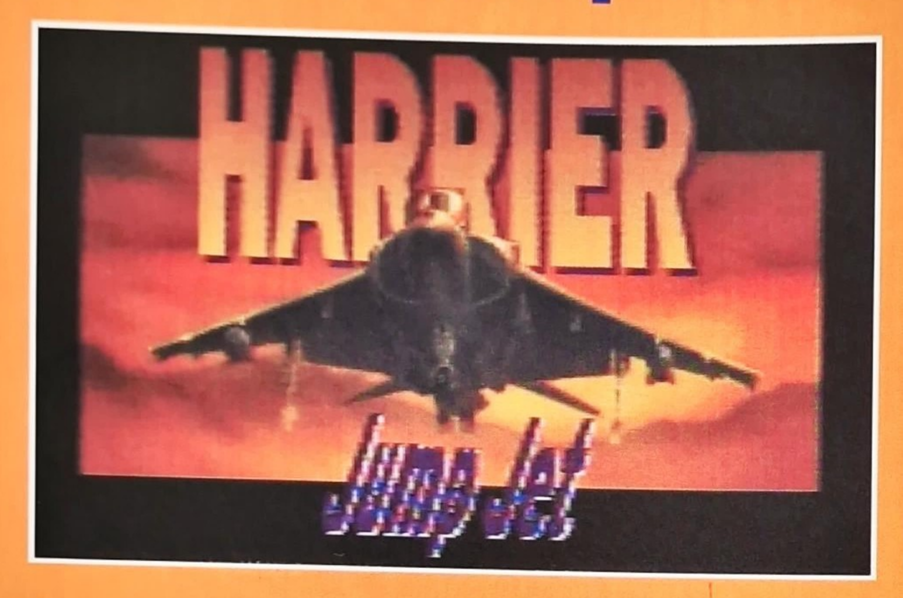
ANTONIO GOMEZ

OK	97%
Jugabilidad :	98
Gráficos :	94
Sonido :	94
Originalidad:	97
Movimientos :	96



- OK Pasarela: HARRIER JUMP JET
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

Harrier Jump Jet

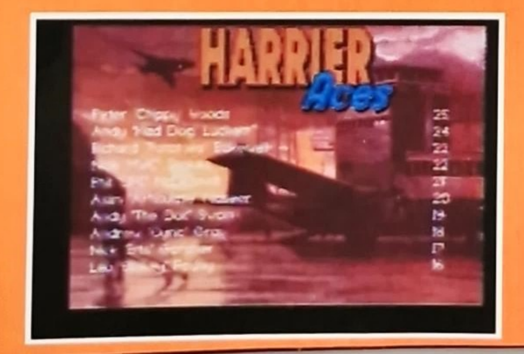


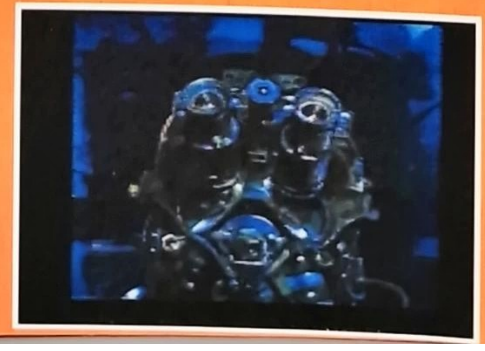
La delatora claridad de la luna me obligaba a continuar tumbado, inmóvil en mi puesto de vigilancia. Tras cuatro horas de sorda quietud -sin previo aviso- la selva rugió con voz de trueno. El pájaro murió y el árbol fue despojado de sus hojas... La hierba antes de arder, reconoció una visión; vislumbró al espectro que plasmó el fuego en sus briznas, aquella silueta, un enorme escorpión emergiendo de lo profundo del abismo. Aliado del rayo y del volcán, nos dejó a su paso el terremoto...

Los tres niños, miraron con atención al anciano. Siguiendo con interés cada uno de los movimientos de sus labios, los espasmos de terror en su mirada, el tembloroso gesticular de su mano, brazo y hombros... se asombraron.

El último representante de una generación casi inexistente, se encontraba transmitiendo a esas mentes inexpertas las sensaciones de su juventud, no sin cierto realismo sobrante a juicio de las aterrorizadas criaturas, que contemplaban con estupor el relato de un testigo cercano al despegue de aquellos Harrier todopoderosos... Desde entonces -masculló con la boca llena de tabaco-, la única obsesión de mi vida, fue pilotar uno de aquellos aparatos. Dominar el aguijón de un escorpión sobrenatural. Tener, en definitiva, el poder absoluto en mis manos, -dijo, al tiempo que escupía sobre un gran cenicero yanqui al que envolvía una translúcida atmósfera de neblina blancoazul- Desde ese momento, un torbellino de sensaciones

CUANDO LE
EL ESCORP







casi olvidadas se arremolinó devastador en su cerebro. Sintió la disposición de los controles en el cuadro de mandos del aparato, bajo sus dedos el tacto de los dispositivos de disparo y de lanzamiento de misiles, su maniobrabilidad, aquella firme sensación de libertad segura... para su asombro, aún sabia de las prestaciones del avión de combate más temido en la época. Y comenzó a recordar...

UN DIA DE ACCION

La mañana que ingresó en la Academia de Aviación Militar de E.U.A., presa del nerviosismo y de los últimos resquicios de una helada que acuchilló, durante la noche anterior, las pieles más abrigadas de aquellos que se atrevieron a salir en busca de calor humano; aquella mañana agradeció la cálida atmósfera que impregnaba los pasillos de tan alta institución. Ya en el aula, tras el primer bullicio, quedaron grabadas en él las primeras palabras de aquello que sería desde entonces en adelante la razón de su vida. A primera vista, la tabla de control de los diversos dispositivos, puede pareceos engorrosa, pero disfrutaréis manejando sus más de ochenta funciones en el teclado. El joystick también está permitido, así como el ratón.

Esta oportunidad es única en la historia, ya que el simulador es el más perfecto de los fabricados hasta hoy. No hay casi nada -salvo volar- que no haga un Harrier de verdad. Como podréis comprobar, las modificaciones efectuadas sobre los modelos anteriores, mejoran la maniobrabilidad y la información a piloto en todo momento, eso sí, necesitaréis al menos un 286 a 16 Mhz, pero si es un 386 ó 486, la diferencia apreciable es impredecible: tenéis que experimentarla.



VITA
ION

Se os equipará con toda clase de información real: mapas con puntos de conexión a seguir en las misiones, armas a elegir o cargadas por defecto, y los escenarios sobre los cuáles queréis que se desarrolle la acción: las Islas Malvinas, Hong Kong o Cabo Norte. Podréis acceder a la lista de puntuaciones, o configurar las características que más os apetezca resaltar en el juego, pudiendo elegir el nivel de destreza de vuestros enemigos, lo cual redundará en perjuicio vuestro, ya que supondrá ésta acción un mayor reto para vosotros. Este tipo de opciones, se relaciona con las tropas enemigas (nivel regular, veterano o élite), sus pilotos, las armas, el modelo de vuelo , el aterrizaje e incluso puedes elegir entre un entrenamiento, una sencilla misión, un día de vuelo o una campaña entera.

Dada la alta sofisticación del aparato objeto de nuestro estudio, podéis efectuar incursiones nocturnas, ya que dispone de una visión de infrarrojos perfecta, al tiempo que utilizáis en vuestro provecho la gran ventaja de ser el primer avión con sistema de despegue vertical del mundo.

Al término de una misión, y si así lo deseáis, podéis ver vuestros actos repetidos en la sección Replay Mission, que a todos los efectos, se trata de una cámara que te va siguiendo todo el rato.

No obstante mis parcas explicaciones, y tentado de caer en una gran perogrullada, las mejores explicaciones se os mostrarán en el libro de instrucciones. Uno de los más completos que he tenido ocasión de estudiar. Como podéis ver, sus más de doscientas cincuenta páginas, en las cuáles os describe desde los motores del avión y su interior mecánico, hasta los planos de las posiciones a atacar, son bastante difíciles de resumir en tan sólo unas palabras, como intento hacer yo ahora.



VISTAS PARA TODO

En imágenes es muy variada la oferta realizada por el equipo de Microprose, ya que no queda absolutamente ningún ángulo muerto para ver el entorno desde dentro de la cabina, y las magníficas vistas -zoom incluido- del exterior del avión y del entorno, son realmente inmejorables.

Por lo demás, rasgos comunes a muchos otros simuladores, tales como el cuaderno de actividades, órdenes a ejecutar para las misiones, y un no poco extenso etcétera que te llevará a disfrutar al máximo de las delicias que encierra dentro de sí éste magnífico simulador.

En resumen, y no sin dejar de aportar como punto final a éste artículo mi opinión personal, diré que se aprecian considerablemente las mejoras realizadas en relación a otros simuladores de la misma casa, como puede ser por ejemplo el AV-8B Harrier Assault, que aunque bueno, se ve claramente superado por éste de última generación. Las novedades ya se aprecian desde el diseño mismo de la tabla de mandos, hasta en el preciso manejo de sus instrumentos.

Pudiendo parecer complicado a primera vista, con el uso, la familiarización del teclado no es tarea difícil y termina por carecer de secretos. Una vez hayas logrado pasar las primeras pruebas, podrás permitirte pijaditas como subir o bajar el tren de aterrizaje, manejar las circunstancias bajo infrarrojos, por la noche, y otras minucias, que denotarán ante la mirada de los inexpertos, el dominio que la práctica puede ejercer sobre todas las cosas, aunque éstas parezcan de lo más difícil. Un muy buen simulador, en definitiva.

JOSE VILLALBA MEDINA







Jugabilidad :	90
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	60
Movimientos :	100

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: PINBALL DREAMS
- Compañía: SPIDERSOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUND BLASTER 2, ROLAND

Pinball Dreams



Tras un tiempo sin disfrutar de estas maquinitas, Pinball Dreams nos devuelve a su época dorada en los bares. Cuatro máquinas distintas te esperan en este juego y seguro que te harán disfrutar con locura. Si ya las conoces, muestra tu habilidad y procura que no se te cuele la bolita. Si las desconoces anímate, juega y descubre el maravilloso juego del *pinball*. No te defraudará.

Es posible que alguno de vosotros no sepa lo que es el *pinball* o lo vea simplemente como un juego más para ordenador. Otros conocéis lo que es y tal vez vuestros padres o hermanos mayores os hayan contado parte de esta historia que voy a contar. Hace cerca de cuatro décadas que cierto avispado ingeniero le dio por inventar una maquinita muy simple pero tremendamente entretenida, que de una forma u otra acabó siendo la mayor distracción de los bares y cafés de la época, en aquellos días los lugares de reunión por excelencia. En sus comienzos, esta maquina era sumamente simple y tan solo pretendía ser una alternativa a las partidas de futbolín o de billar que eran los deportes de salón de la época. En estos orígenes la máquina sólo era una mesa con una pequeña pendiente que disponía de una bola de madera, un par de obstáculos (*bumpers*) sobre los que rebotará y dos mandos en la parte inferior situados uno enfrente del otro. No existían las puntuaciones ni nada parecido. Todo consistía en no dejar que se colara la bola entre los dos mandos. Pese a su simplicidad, fue ganando popularidad entre el público y esto llevo consigo que se fueran introduciendo mejoras, como poner una bola de acero, un lanzador de la bola más estilizado, mejorar los mandos (*flippers*), hacer más atractivos los bumpers y disponer alguna diana que otra en la máquina, además de añadir un cristal que tapara lo que era la mesa de juego para evitar que la bola se saliera de la mesa y sobre todo para que la gente no hiciera trampas. La finalidad ya no era exclusivamente que no se colara la bola, ahora se intentaba además hacer la mayor puntuación que fuera posible.

Tras esto se comenzaron a otorgar premios (al llegar a cierta puntuación se daba una partida extra). Esto provocó que mucha gente le diera unos tremendos porrazos a la pobre máquina con el fin de controlar mejor la bola. Apareció entonces el celebre *TILT* (más conocido en España como FALTA). Consistía en que la máquina se "apagaba" y le dejaba al jugador sin partida en el momento que le diera un golpe que la máquina considerara violento. Era bastante fastidioso y por aquella época, que la gente era un poco más bruta, en ocasiones conseguía el efecto contrario, ya que tras la falta se le solía dar un golpazo a la máquina bastante más considerable, hasta el punto de romper la luna de protección o el propio marcador. Con estas últimas mejoras, este juego tuvo su primer "boom". Todo el mundo jugaba a la maquinita y comenzó a ser un negocio rentable para los dueños. Gracias a esto comenzaron a desarrollarse máquinas que, pese a que en el fondo tenían mecanismos muy similares, tenían distintas decoraciones y nombres, se hacían más atractivas y emocionantes y por tanto tenían una mayor aceptación. Máquinas como Carrusel, Impacto, Comanche y otras muchas, mantenían un cierto pique entre los jugadores durante varios años. A estas máquinas ya se les habían incorporado una serie de novedades para hacerlas más atractivas aún. Dentro de estas novedades figuraban bolas extras , partidas por *special* (cuando se cumplían una serie de requisitos), bonos que se iban multiplicando y se suman a los puntos que se llevan, letras que se iban iluminando al pasar la bola por determinado sitio y que

EL REGRESO DE LAS M







al completar una palabra daban varios tipos de bonificaciones,etc. Con estas modificaciones se vivieron unos años de felicidad hasta que llegó el gran golpe, la aparición de las máquinas de videojuegos. Con esta novedad comenzó la crisis de las máquinas de *pinball*. Su popularidad descendió hasta el punto de que casi desaparecieron debido a que se llevaba consigo una imagen de antigüedad. Pero en ese momento cuando peor se ponían las cosas surgió el relanzamiento del *pinball*. Se modernizaron las viejas máquinas. Los mismos fundamentos pero mejorados en imagen, novedad (todo electrónico), sonidos, voces y lo más importante, se mejoró aún más el mecanismo, añadiendo rampas, pasillos y haciéndolas mucho más difíciles pero a la vez más atractivas. Estando así las cosas volvió la adición por estas máquinas y aumentó hasta tal punto que comenzaron a surgir las imitaciones de *pinball* por ordenador.

EL JUEGO

Tras esta historia sobre el *pinball* creo que ya va siendo hora de que os cuente algo sobre el juego en sí. No es ningún secreto que han existido numerosos juegos de este tipo, sin embargo, entre los que conozco este es uno de los más logrados e interesantes. Después de una curiosa presentación y el ya habitual paso por la clave que nos pide, una música muy marchosa nos recibe y sin más preámbulos nos dice que elijamos con que máquina queremos jugar. Este juego nos permite la posibilidad de disfrutar con cuatro divertidos y originales modelos de máquina.

En esencia todas son iguales, pero la decoración y la música que os acompañará (si lo deseáis) durante la partida, os permitirá pasar grandes momentos sin aburriros siempre con la misma máquina. A partir de este momento tendréis que elegir entre cuatro modelos, Ignition (encendido de nave espacial), Steel Wheel (rueda de acero), Beat Box (caja de música Beat) y Nightmare (pesadilla). En realidad lo que veréis y oiréis en la máquina, como podréis imaginar, tiene mucho que ver con los nombres. Con esta pantalla se alternará la de Hi-scores, que consiste en la recopilación de los mejores marcadores de los cuatro tipo de máquinas. Al acabar la partida si has hecho una de las mejores puntuaciones, el programa te permitirá introducir tres letras que te identifiquen (iniciales, etc.) y que aparecerán al lado de tu puntuación en esta pantalla.

Este programa presenta solo un problema y es que no puedes ver la totalidad de la máquina a la vez. Se debe ver mediante un *scroll* de pantalla durante el juego. Esto te impide en ocasiones apuntar bien a los objetivos y fastidia un poco, sobre todo al principio. Más adelante cuando se juegan varias partidas, iremos memorizando donde se encuentran (no es excesivamente difícil), con lo que el problema no lo es tan grande. Sin embargo, personalmente hubiera preferido verlo todo de una vez. En fin, ¿qué se le va a hacer?. Tras esto, todo lo que puedo contaros del juego es positivo, los movimientos de la bola por la pantalla son casi reales, y la fuerza de caída y subida de la bola esta perfectamente lograda, así como los roces y toques a las dianas, las entradas al hoyo (*ball-trap*) y los paseos de la bola por las rampas. Los mandos de la máquina se controlan con las teclas <Mayús> y el control de la bola es sumamente real, pudiendo llegar con grandes reflejos y habilidad a salvar bolas imposibles, como si de una máquina de bar se tratara. Lo único que se echa en falta es poder golpear la máquina (con suavidad, claro está) para evitar que se cuele por los pasillos laterales, pero me temo que eso será absolutamente imposible de lograr por un simulador de este tipo hasta dentro de bastantes años, por lo que nos deberemos conformar con lo que tenemos, que no es poco precisamente. Desde el punto de vista artístico tengo que reconocer que los diseños de las máquinas son sumamente originales y atractivos y que nos recuerdan (y mejoran tal vez) totalmente a las máquinas simuladas. Por otro lado, hay que destacar que el marcador y toda la información que nos dará el juego sobre la partida aparecerá en la parte inferior de la máquina, simulando con gran realismo los marcadores digitales de las de verdad, pero con el leve inconveniente de no disponer más que de una fila por la que debe aparecer toda la información, lo que impide ver los marcadores de todos los jugadores al mismo tiempo durante la partida. Por cierto, podremos disponer de hasta ocho jugadores







al mismo tiempo, eligiéndolos con las teclas de función (anteriormente también habremos elegido con las teclas de función el tipo de máquina con el que estemos jugando).





CUATRO TIPOS DE MAQUINA

Como dije antes podemos elegir entre cuatro tipos de máquina.

Vamos a ver los rasgos más característicos de cada una de ellas, teniendo en cuenta que todas ellas de una forma u otra incluyen factores que son comunes en las cuatro (y en casi cualquier máquina de *pinball* que nos encontremos).

- IGNITION : Representa un lanzamiento espacial y toda la decoración nos lo recuerda. Aparecen planetas, estrellas, la nave espacial y tiene un diseño bastante futurista. Técnicamente es la más lenta y la que requiere una mayor habilidad en el control por parte del jugador. Lo más destacado son varios juegos de dianas a lo largo de toda la pantalla, que deberemos ir abatiendo para conseguir bolas extras, bonos, etc.
- TEEL WHEEL: Representa un viaje en tren por el oeste en que lo más representativo es un mapa, la fachada del *saloon* y el dibujo de uno de aquellos míticos trenes de acero que recorrían el lejano oeste. Técnicamente es muy rápida y requiere de grandes reflejos para controlar la bola. Consta de dos rampas y un túnel, lo que nos dispone a tener una partida muy entretenida y en la que no podremos perder de vista a la bola.
- EAT BOX: Animados constantemente por una musiquilla a ritmo de beat nos encontramos ante la presentación más aparente de las cuatro máquinas. Todo colorido, intenta representar una ciudad y lo hace con un estilo algo abstracto pero muy llamativo.







Técnicamente es también muy rápida, por lo que vuelve a ser apta para jugadores de reflejos muy vivos. Esto se consigue mediante tres rampas, dos túneles y un pasillo lateral. Los bumpers están escondidos bajo estas autopistas y deberemos estar muy atentos por ello a la bola o nos dará seguro alguna sorpresa.

- NIGHTMARE: Como el nombre indica, el fondo de este cuarto modelo, nos podría causar alguna pesadilla. Una música de suspense y una decoración clásica nocturna con luna llena, calaveras, ojos que salen de la oscuridad, una mansión con su cementerio,... Técnicamente es bastante similar a Steel wheel.

Muy rápida, con dos rampas y con distintos tipos de dianas (rasgo en que es diferente a la del tren del Far west).

Considero, para finalizar, que es un juego del que podremos sacar mucho jugo y con el que disfrutaremos a lo loco de la moda del *pinball*. Anímate y demuestra que eres el rey de la máquina.



COMENTARIO

Siempre es interesante poder recrearnos con una máquina cuya intensidad y adicción consiguen muy pocos juegos. Si además se consigue simular con la originalidad y con la variedad que nos otorga Pinball Dreams pues mucho mejor. Tan solo cabe lamentar que la simulación de este tipo de máquinas no puede ser total y al adicto le deja cierto sabor amargo. Sin embargo la buena realización y las prestaciones que ofrece el juego ayudan bastante a olvidar estos pequeños detalles. El diseño de las máquinas está altamente logrado, así como el colorido y los efectos musicales, que se adecuan a la perfección a lo que se quiere representar. El único problema es no disponer de toda la pantalla a la vez, pero no es excesivamente grave. En resumen, considero que el juego cumple con todos los requisitos para agradar a todo aquel que se sienta ligeramente atraído por los *pinball* y capaz de atraer a aquellos que no han tenido contacto con ellos. Vale la pena jugar con él.

LUIS VILLAR




CYBERRACE™
CYBERDREAMS™
ENTERTAINMENT SOFTWARE
CyberRace es un Revolucionario Simulador de Carreras y Combate en 3D, Diseñado por el Artista Mundialmente Famoso Syd Mead, Entre Cuyos Trabajos Destacan *Blade Runner, Tron, 2010, y Star Trek: La Pelicula.*
Disponible para IBM PC y compatibles (Septiembre 1993), Commodore Amiga (Marzo 1994) y Apple Macintosh (Marzo 1994).
Para cualquier información adicional, contacte, por favor, con nuestro distribuidor en España: Drosoft (91) 429.3835.
Cyberdreams y CyberRace son marcas registradas de Cyberdreams, Inc. ©1993 Cyberdreams, Inc. Illustración ©1992 Oblagon, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

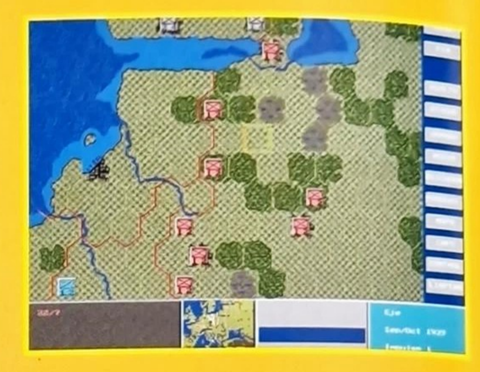


- OK Pasarela: CLASH OF STEEL
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, SB PRO

Clash of Steel







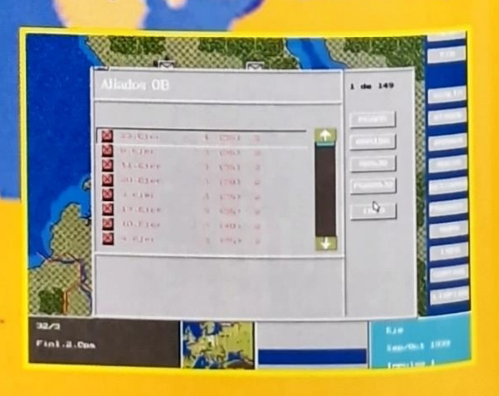
EL DESTINO DE T

Dicen que la Segunda Guerra Mundial se llevó por delante a cerca de 50 millones de personas. En una primera etapa, se desarrolló bajo el dominio nazi, para desembocar en el horror de Hiroshima. Muchas batallas ocurrieron durante esos cinco años. Con Clash of Steel sentirás el bastón de un general en tus manos.



Cuando oímos hablar de SSI, nuestra mente se pone en blanco y, en un instante, todos nuestros sentidos se llenan de monstruos, hechizos y encantamientos. Es lógico, en España a SSI se la conoce por sus estupendos juegos de rol, pero la realidad es otra. Su nombre corresponde a Strategic Simulations y como tal, esta vigorosa compañía empezó a explotar al mercado de ordenadores con programas cuyo contenido principal es la estrategia. También son conocidos como wargames.

En nuestro país, esta clase de juegos no son muy reconocidos, aunque siempre hay una minoría adicta a ellos y que agradecerán sin duda que los señores de Dro traigan de vez en cuando un warga-



me que llevarse a sus hambrientas ansias de poder.

GUERRA EN EUROPA

Si los juegos de rol tienen como escenarios favoritos los ambientes medievales fantásticos y el futuro, la mayoría de los de estrategia se basan en batallas de la época napoleónica o de la Segunda Guerra Mundial, aunque hay algunos con referencia a la Grecia clásica y Roma. Pues bien, Clash of Steel tiene como referencia a la Segunda Guerra Mundial, el conflicto armado más grande de la historia humana y tiene como principal novedad la posibilidad de elegir varias situaciones de dicha guerra como la conquista de Francia por las tropas nazis, o el Día D.

Los aficionados a este tipo de juegos agradecerán todas las posibilidades que Clash of Steel ofrece. Prácticamente todo estará bajo nuestro dominio: movimientos de tropas, información, reservas, etc. También disponemos de una completa base de datos relativas a cada país en cuestión. Muy importante para saber su población, índice de industrialización y un montón de aspectos más que influyen notoriamente en el desarrollo de una conquista.

ASPECTOS TECNICOS

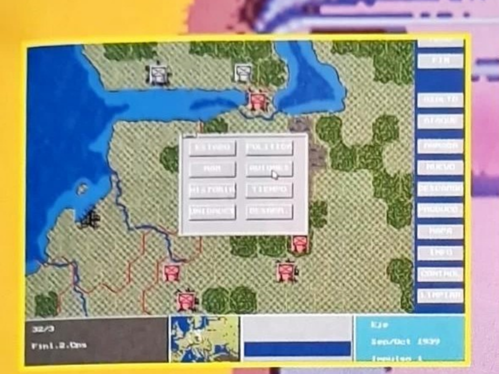
El programa solo puede ejecutarse en un 386 o superior con al menos poseer 2 Mb de memoria. Dado que el ordenador puede encargarse de varios bandos, tales como los nazis y los aliados, y nosotros incorporar a los rusos, todo esto supone un montón de cálculos matemáticos que hará imprescindible poseer una buena máquina.

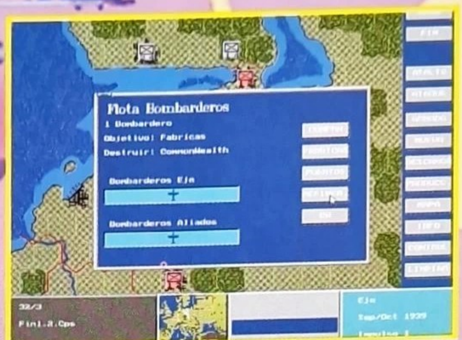
El manejo es muy intuitivo, con cómodos menús que recuerdan a algunos programas de bases de datos, y lo más importante, dan una clara y precisa información.

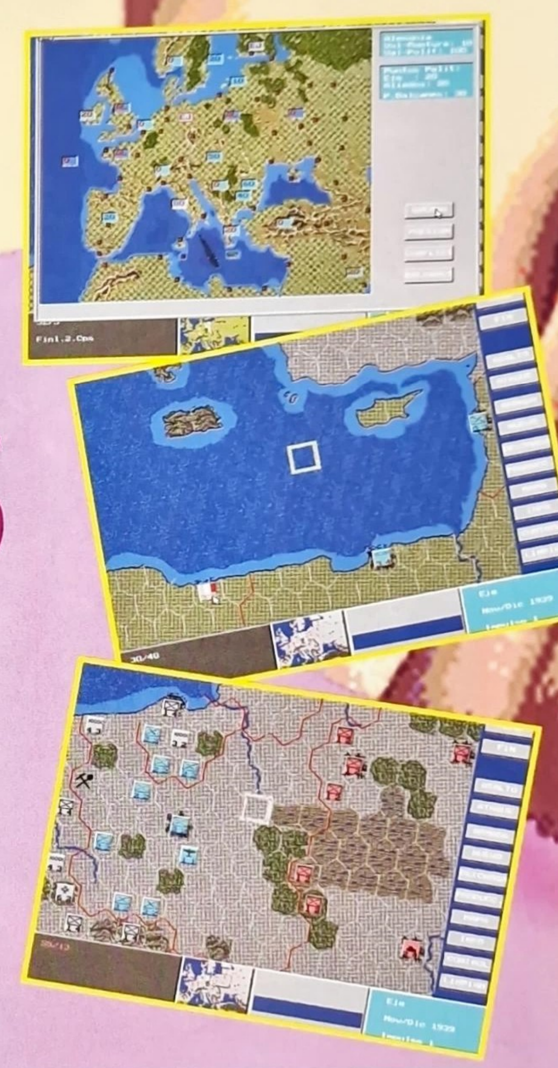
Gráficos y sonido son decepcionantes. Los primeros no existen, las pantallas estáticas brillan por su ausencia, y la melodía de presentación es realmente pobre. Los efectos sonoros son escasos y repetitivos y es necesario poseer una Sound Blaster Pro para poder apreciarlos. Pero seamos justos, esto es un Wargame, donde prima la inteligencia y la estrategia, y los expertos en el tema podrán opinar que los dibujitos bonitos y la música pueden desaparecer sin problema. Estoy de acuerdo, pero creo que en los tiempos que corren, además de ser un buen programa de estrategia, también debemos lavar la cara a los juegos, y más cuando deseemos introducirlos en un mercado que prácticamente no los conoce.

Para finalizar, diremos que es un programa muy completo para los amantes de la estrategia, casi de lo mejor que se puede adquirir ahora, y que a los novatos en el tema, les puede interesar, con reservas, eso sí. De todas formas, ojalá las únicas batallas se produjeran en nuestros ordenadores, y nosotros fuésemos los únicos soldados.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ







US TROPAS







OK	69%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	40
Sonido :	50
Originalidad:	95
Movimientos :	-



- OK Pasarela: TORNADO
- Compañía: DIGITAL INTEGRATION
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Tornado

SURCANDO



Volamos en la carlinga del Tornado, una máquina de destrucción selectiva para algunos y masiva para otros. Ya le vimos actuar durante la guerra del Golfo Pérsico, trágicamente en nuestra memoria por la Madre de todas las Batallas. Este es un avión que combina a la perfección velocidad y una potencia de fuego letal. Digital Integration presenta un simulador de vuelo que apunta muy alto.





En el hangar descansa un Tornado cargado con un arsenal bajo sus alas y listo para entrar en batalla. Toda la acción se va a desarrollar a través de unos sorprendentes gráficos en 3D; de este modo, las numerosas y sangrientas batallas aéreas tomarán vida casi por sí mismas. Pero, os aviso de antemano, que al igual que otros enormes simuladores que están apareciendo en el mercado, se necesita tener unos requerimientos de equipo elevados como es tener al menos un 80386 a 16 Mhz, además de 7 Mb libres en tu disco duro. Si esto no es ningún problema para ti, te aconsejo que te hagas con los servicios de este producto, tanto si eres un consumado especialista en este tipo de simuladores, como si en tu vida te has puesto a los mandos de un avión.

EL CIELO

CONTROLA EL FUTURO

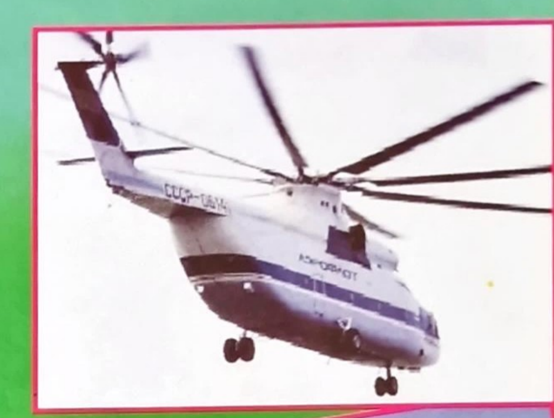
El fenomenal diseño y el grado de autenticidad logrado ha sido posible gracias a la ayuda de la Royal Air Force y British Aerospace, que han permitido a los programadores presentar ante nuestros ojos, la próxima versión del Tornado. Ésta no verá la luz realmente hasta el año 1995. Por suerte, nosotros podremos ver un anticipo del nuevo prototipo en nuestros monitores

Su propósito, tanto en la vida real como en el juego, es penetrar en el territorio enemigo tan bajo y rápido como sea posible y peinar con bombas el lugar elegido. Todo esto es capaz de hacerlo de noche y bajo una gruesa capa de niebla.

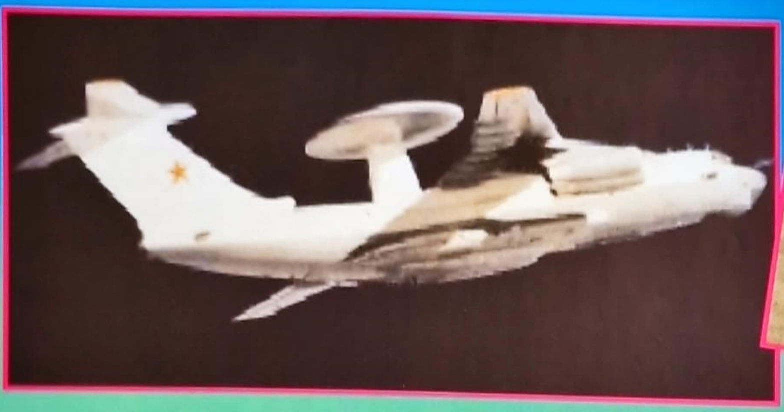
VELOCIDADES SUPERSONICAS

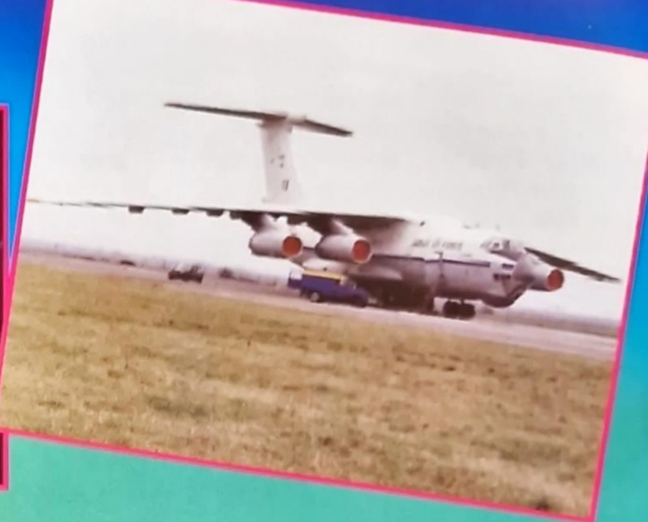
Supongo que conocéis la posibilidad que tiene este avión de variar la posición de sus alas, puesto que posee el sistema de planeación más sofisticado que existe. Si las alas están a 25º, significa que estarán totalmente abiertas y la maniobrabilidad será muy alta pero, por contra, las velocidades no pasarán de Mach 0.73. Si las cerramos todo lo posible hasta 67º, perderemos maniobrabilidad, pero sin embargo, alcanzaremos velocidades supersónicas que harán romper la velocidad del sonido. Puede alcanzar niveles de hasta Mach 2.2, algo escalofriante. Es curioso vivir el momento en el que Tornado sobrepasa la barrera del sonido: notaréis cómo tiembla el avión, al tiempo que se escuchan ruidos vibrantes en vuestros altavoces.

En lo que concierne al sonido, aparece un variado menú, en el que podemos elegir qué queremos oír. Por ejemplo, es posible seleccionar todos los efectos sonoros excepto el ruido de nuestras propias máquinas. Otra opción nos permite incluir estos sonidos, pero quien quiera jugar en si-









lencio sin molestar a nadie tiene la oportunidad de desconectar todos y cada uno de los efectos.

Tenemos a nuestra disposición un poderoso radar, misiles guiados por radar, bombas que con un poco de práctica harás que caigan en la punta de un alfiler, cohetes aire-aire y un amplio arsenal a la esperan de ser utilizado. El juego posee una pantalla donde se seleccionan numerosas misiones. Seguro que más de una, por no decir todas, van a ser de vuestro agrado.

EL MENU

Por supuesto, el juego dispone de un nivel de entrenamiento, así como de otro de simulación, en los que aprenderéis técnicas de vuelo y ataque, para ser puestas en práctica posteriormente en las verdaderas batallas. Respecto al manual que acompaña al juego, es de esos que te tira de espaldas nada más verlo, y es que no es para menos: más de 300 páginas llenas de letras y letras que parecen no decirnos nada. No obstante, este libro de instrucciones te será de vital importancia si deseas convertirte en un consumado piloto de guerra.

Sintiéndolo mucho os tengo que dejar hasta otro rato, el deber me llama; me han llenado los depósitos de mi Tornado y me dispongo a emprender una nueva aventura. ¡Ah! se me olvidaba, si alguno de vosotros posee un modem, que me llame y nos echaremos unos vuelos juntos, aprovechando esta opción del juego. ¿Os atrevéis...?

JESUS HERVAS

El juego cuenta con una gran base de datos con todos los objetivos posibles.

OK 85%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	85
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	85

Un regalo para divertirse aprendiendo.

BBC

Cursos de idiomas en video para niños

MUZZY

EXITO MUNDIAL

OFERTA ESPECIAL DESDE: 9.900 ptas.

Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.
Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.
El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento. Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.
MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.
Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.





CUATRO IDIOMAS: INGLES, FRANCES, ITALIANO, ALEMAN

Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.
Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

¡¡regalo seguro!!



Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos películas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.

Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por ochoa

		SUMA
☐ Curso de Inglés Nivel 1 9.900ptas.	☐ Curso de Inglés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Francés Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Francés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Alemán Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Alemán Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Italiano Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Italiano Nivel 2 9.900 ptas.	
	TOTAL	

☐ Si sólamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida

☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma las dos películas de regalo ya son suyas.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION C.P.

POBLACION PROVINCIA

TELF. FECHA NACIMIENTO FIRMA X

N.I.F.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

REF: OK.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

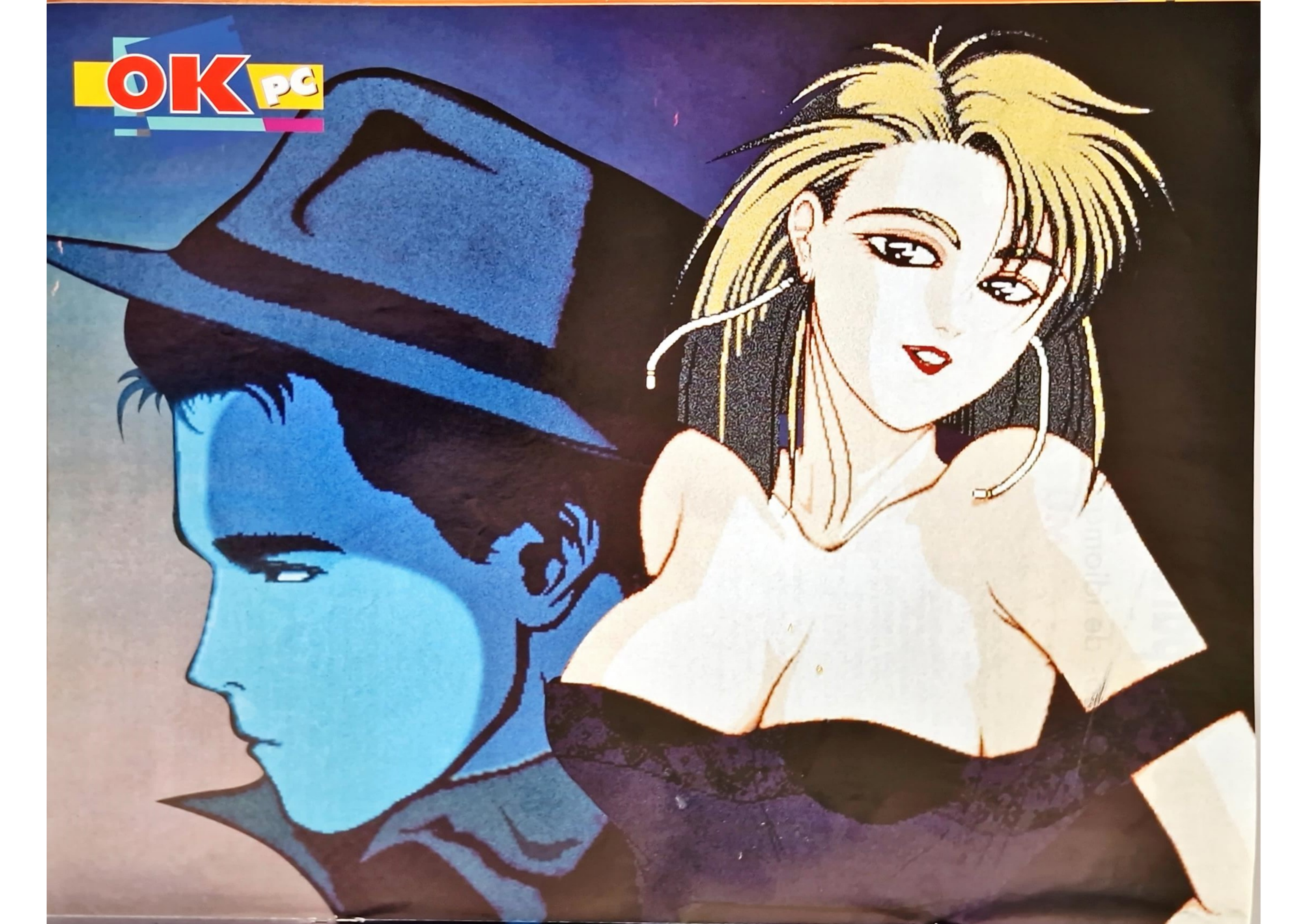
Si desea recibir rápidamente su pedido llame al

(91) 547 21 21 - 542 25 20

...o mande este cupón por fax llamando al:

(91) 559 63 99

MOVIERECORD DIRECT


OK PC



Cobra Mission



MEGATECH

NUEVO *informática* MASTER

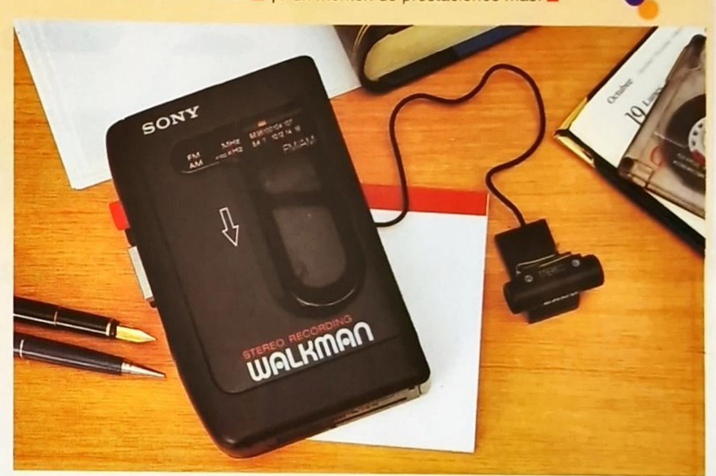
¡Completamente gratis, por suscribirse, este walkman Sony

■ Disfrutará escuchando su programa favorito en AM o FM mientras lo graba, activando —si lo desea— el supresor de interferencias (ISS) en FM para tener una recepción perfecta. ■ Podrá seleccionar la ecualización óptima de la cinta (Normal, Cromo o Metal) ■ También podrá grabar a través de su micro estéreo y escuchar sus cintas con los auriculares que incorpora ■ Sabrá cuándo cambiar las pilas, porque lleva indicador de desgaste ■ No tema quedarse dormido: Se desconecta automáticamente ■ ¡Y un montón de prestaciones más! ■

¡Póngase al día! Nuevo Master Informática es la solución global para dominar la informática

Nuevo Master Informática son una colección de cursos sobre los programas de mayor difusión, siempre de sus últimas versiones y en entornos **MS-DOS y/o WINDOWS**. El usuario sólo necesita introducir los discos en su ordenador y seguir las instrucciones. De esta manera usted va realizando los ejercicios y tareas marcados por el ordenador hasta lograr un dominio total del programa, gracias a una simulación exacta de la pantalla real del programa. Y todo ello al ritmo que usted dicte; en los momentos que decida y durante el tiempo que desee. Un perfecto profesor particular a su entera disposición.

■ **Para IBM PC y 100% compatibles.** ■ **En discos de 3,5**



NUEVO MASTER INFORMATICA

Oferta válida únicamente para España

☐ Deseo suscribirme a la obra **NUEVO MASTER INFORMATICA** desde el título **Windows 3.1** al final. En total 10 entregas. Esta colección, de aparición mensual, me será enviada –junto con el *WALKMAN*– en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______________ **1er. APELLIDO** ______________

2º APELLIDO ______________

DOMICILIO ______________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______________ **CIUDAD** ______________

PROVINCIA ______________

EDAD __________ **CIF o NIF** __________ **TELEFONO** __________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **AL CONTADO**: 49.500 Pta.

Al recibir la primera entrega. Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1ª Entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*.

☐ **APLAZADO**: 51.975 Pta.

Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1er plazo: 16.975 Pta. (al recibir la primera entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*).
- 5 plazos mensuales de 7.000 Pta.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín (esta forma de pago sólo es válida en la opción "AL CONTADO").

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJAMADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ________/________/________/________

Caduca ______________199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

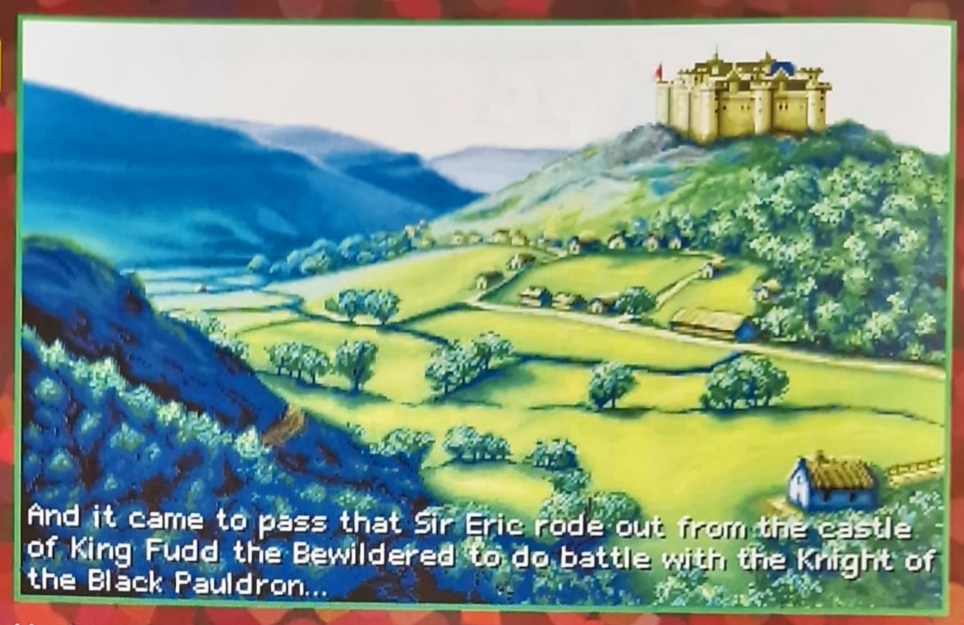
PARA CONSULTAS O SUSCRIBIRSE A PARTIR DE OTRO NUMERO, CONTACTE CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: TNO (91) 457 94 24 FAX: (91) 458 18 76



- OK Pasarela: ERIC THE UNREADY
- Compañía: LEGEND SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: EGA, VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND, MT 32

Valiente y torpe, noble e inexperto, listo y tonto a la vez.... son palabras que definen la controvertida personalidad de Eric, el protagonista de esta historia y singular aprendiz de caballero. La multitud de pruebas que tendrás que pasar en la piel de Eric tendrán como objetivo certificar las aptitudes del héroe de una aventura emocionante, plagada de cajas de diálogo.

APRENDIZ DE CABALLERO


And it came to pass that Sir Eric rode out from the castle of King Fudd the Bewildered to do battle with the Knight of the Black Pauldron...

Todos recordamos con agrado aquellas películas de caballeros y princesas, en las que los torneos y justas acreditaban la valía de los caballeros. En esta ocasión, Eric The Unready, nos da la posibilidad de vivir multitud de aventuras tan insospechadas como divertidas. Se trata de un caballero al que ayudaremos a conseguir el éxito en sus misiones. Un paladín valiente y temerario; sin embargo, algo le diferencia de los legendarios héroes de la espada: es un auténtico desastre, un antihéroe al que hemos de aupar a los brazos del triunfo. Nos encontramos inmersos en un juego de aventuras, en el que nos dejamos seducir por el cómico protagonista, que trata de ser un experto en las artes caballerescas. Así, tomamos parte en una serie de aventuras que se desarrollan en lugares muy interesantes y con gentes realmente curiosas. Nos movemos por el programa dirigiendo a nuestro hombre esencialmente mediante preguntas y conversaciones con los personajes, mirando todos los objetos y lugares que irán apareciendo.

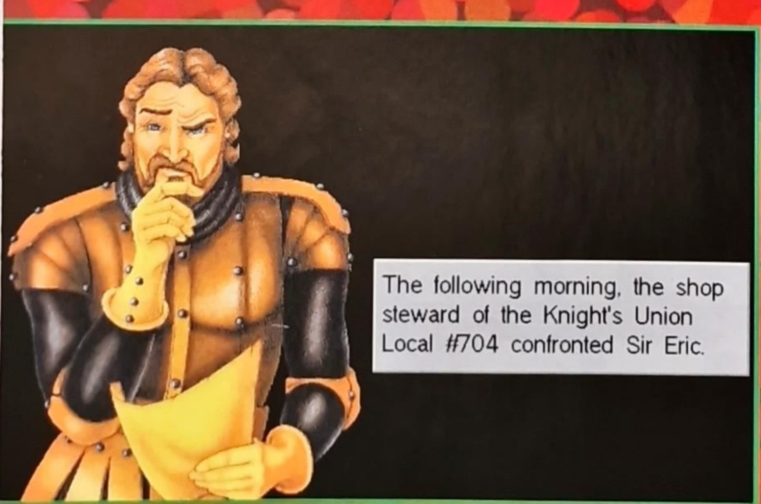
De este modo, tenemos que colaborar en todas las misiones que surjan, sea cual fuere su objetivo y en escenarios auténticamente bellos. Vamos a encontrarnos con una serie de situaciones que requerirán intrépidas acciones por parte de Eric. En ocasiones, pueden llegar a parecenos absurdos rompecabezas, y es que nuestra inteligencia e imaginación son los ingredientes necesarios para resolverlos. Por tanto, es imprescindible ser muy creativos, no desperdiciar ningún objeto que aparezca ni dejar que se seque nuestra fuente de ideas. Como juego conversacional, dispone de distintos modos de entablar los diálogos. Lo más sencillo es mediante un ratón que maneja los completos menús que aparecen en pantalla. ¿Qué es lo más rápido? *Hablar* directamente mediante el teclado. Las expresiones que usaremos son las habituales de este tipo de juegos; cada pantalla te ofrece las palabras que puedes utilizar en cada caso. También podéis emular el ratón, mediante los cursores, si os parece conveniente.

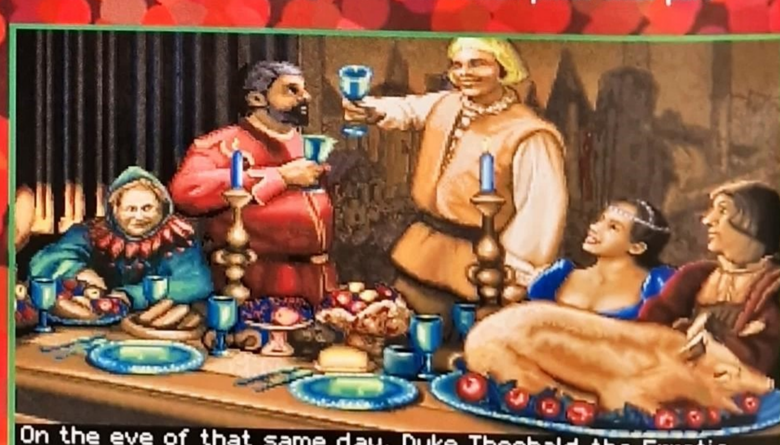
RISAS, RISAS

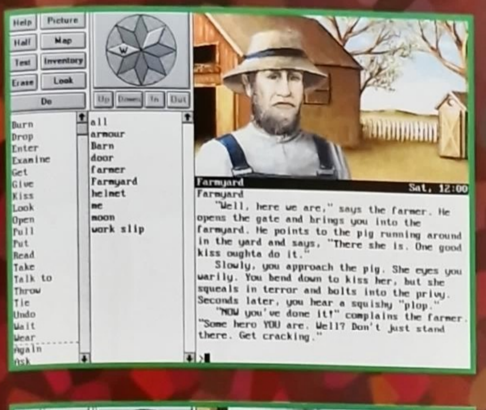
El juego se caracteriza por los numerosos momentos cómicos a los que asistimos en de las aventuras de Eric. En las pantallas de presentación, que nos relatan aventuras de sir Eric, se observa su escasa inteligencia y grandes *dotes* para este negocio de la caballería. Como inexperto que es, recurrirá en cualquier ocasión a su libro de texto sobre este noble arte para resolver los problema que surgen. La primera de las misiones es rescatar a la hija de un granjero que ha sido convertida en cerdo; Eric debe romper el hechizo. Al volver de nuevo a la orden, le comunican que la princesa ha sido secuestrada. Sin perder tiempo, se convoca una reunión de caballeros, dispuesta en forma de rombo, en la que se puede comprobar lo pretencioso y fanfarrón de estos sujetos, que intentan tomar el pelo al ídolo de la aventura. En ese momento entra el jefe y lo que ninguno de ellos espera, se hace realidad: Eric es el elegido para rescatar a la princesa.

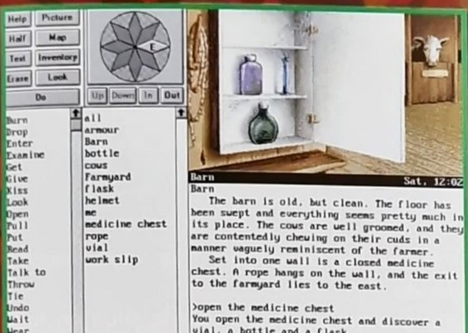
A partir de este momento, comenzamos a vivir una aventura de fantasía medieval, a través de las historias de famosos caballeros de la mesa redonda que sirven al rey Arturo, todas ellas en una especial clave de humor. Se entremezclan en la aventura elementos que se han hecho famosos en otros cuentos como el guisante que comienza a crecer después de plantarlo y se convierte en un árbol inacabable, refugio frente a los poderes del mal.

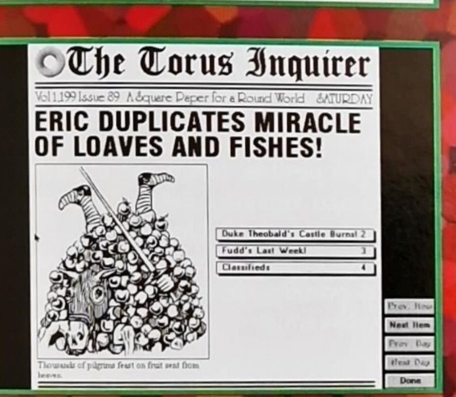
También participan personajes que ya se hicieran famosos en las historias del rey Arturo. A lo largo de un período de ocho días, Eric habrá de hacer gala de su pericia aventurera. Los títulos de las jornadas guerreras encierran pistas útiles para

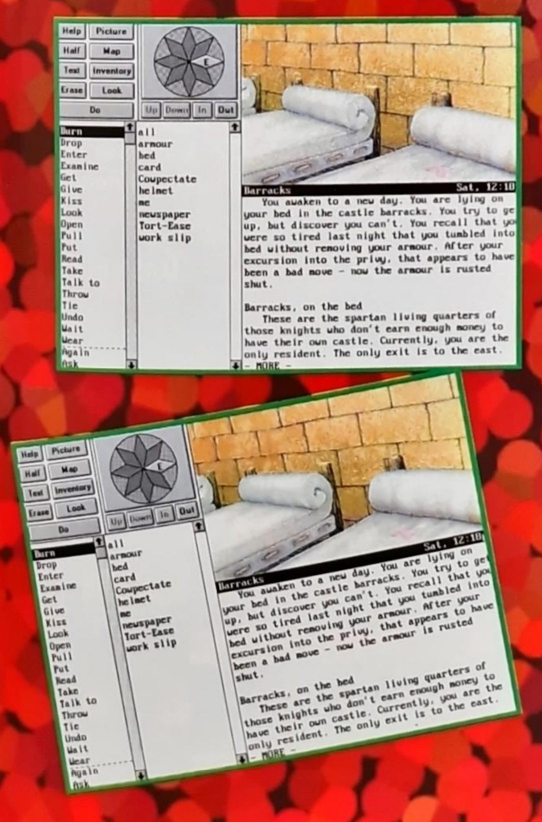

The following morning, the shop steward of the Knight's Union Local #704 confronted Sir Eric.


On the eve of that same day, Duke Theobald the Erratic threw open his feasting hall to celebrate the defeat of that dread knight, who had held the Duke's castle in his thrall.









conseguir llevar a buen puerto las misiones.

Parte del interés de este juego está en la atención que hay que derrochar: mirar las cosas de todas las formas posibles, coger cualquier objeto que creamos que será útil más adelante y preguntar todo lo que se nos ocurra y algo más, si cabe. Ante todo, no podemos cansarnos de resolver crucigramas y enlazar hechos para resolver enigmas.



VERBOS Y PREPOSICIONES

Todas estas aventuras están salpicadas por sorpresas como periódicos en que cuentan las andanzas de Eric, otras noticias interesantes para nosotros y una serie de pasatiempos que descubriréis poco a poco.

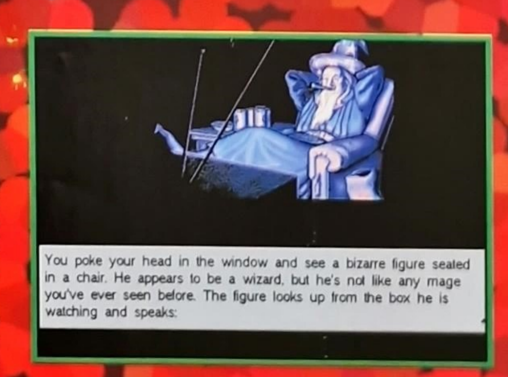
Las pantallas, todas ellas de gran calidad artística, pueden cambiar su disposición cuando lo creamos oportuno, lo que facilitará tremendamente la conversación con el ordenador. Un cursor que se desplaza por los menús y por los gráficos rápidamente nos permitirá, al señalar el objeto que deseemos, evitar el tecleo de las instrucciones que debemos editar a lo largo de la partida. La pantalla aparece en un primer momento dividida en cinco apartados. En la parte izquierda, se encuentran todas las palabras que podemos usar a medida que pasemos cada pantalla. Un inventario reúne todos los sustantivos, en otra lista hay verbos y una última relación, que solo aparecerá tras elegir el verbo, las preposiciones.

En la parte superior, a la derecha, vemos un detallado dibujo que representa el lugar en que nos encontramos en ese momento de la aventura. Debajo de esto, aparece un cuadro de diálogo, donde se muestran todos los comentarios que hagamos y las respuestas a las preguntas que formulemos. Además, explicaciones alusivas al elemento que hemos marcado con el cursor, a la pantalla en que nos encontramos o pistas o despistes que nos propondrá el mismo juego.

Pegado a la esquina izquierda, en la parte de arriba, aparece un menú de las operaciones que podremos realizar y a la derecha, una especie de brújula que nos marcará los caminos posibles.

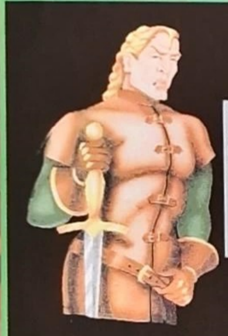
A continuación, explicamos brevemente el menú de operaciones citado anteriormente y en el que destacan las siguientes funciones:

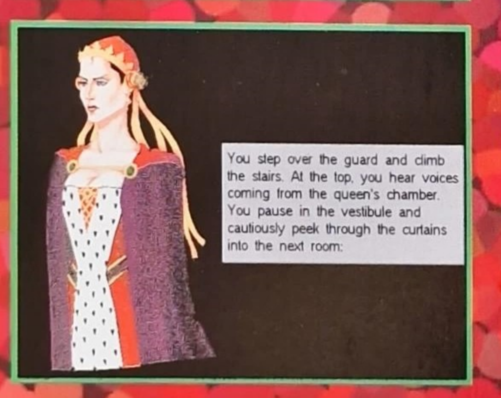
- Mediante la ayuda, aparecen todas las teclas de función, algunas teclas especiales, los comandos del ratón sobre los dibujos y sobre los menús, las teclas de control de menú, así como las teclas de emulación de las funciones del ratón.
- Para hacer desaparecer las palabras y verbos que vamos a utilizar y habilitar media pantalla para el cuadro de diálogo, existe otra opción.
- Si así lo quieres, puedes usar una función que hace posible que toda la pantalla sea únicamente texto o cuadro de diálogo.
- Una función nos permitirá borrar lo que hayamos escrito con el ratón -también podremos usar la tecla de borrado en retroceso de nuestro ordenador- en caso de equivocación.











● Cuentas con la posibilidad de alternar el gráfico con un mapa de los lugares a los que podremos llegar.

● El juego permite alternar el gráfico con un inventario o lista de objetos, que hemos ido recogiendo y que aún están en nuestro poder.

● Otra herramienta nos ofrece la descripción de las cosas que aparecen en el gráfico y, en algún caso, añadirá algún dato de interés sobre ese objeto.

● Puedes ejecutar las órdenes dadas en la ventana de diálogo.

Hay una lista de abreviaturas a nuestra disposición, descritas en el manual. Esto facilitará el proceso de escritura.

PARA TENER EN CUENTA

● Mantén los ojos abiertos. Examina todo aquello que veas a tu paso. No dudes en leer y pedir toda la información que te de el propio juego sobre cada pantalla u objeto.

● Coge todo lo que creas interesante. Te puede servir más adelante.

● Lee los periódicos que vayan apareciendo.

● Dibuja un mapa que te sitúe en todo momento durante juego. De no ser así, utiliza la opción mapa del menú.

● Prueba todas las acciones que puedas realizar. Te ayudarán a ver todas las posibilidades de la pantalla y, si aciertas irás sumando puntos.

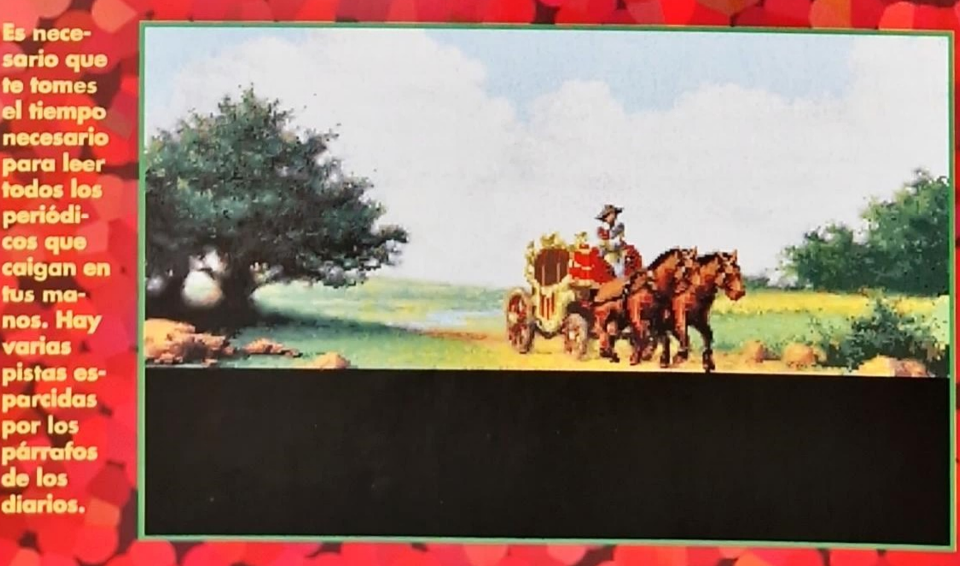
● Si es posible, juega con alguien más. Cuatro ojos ven más que dos y te ayudará mucho cuando estés bloqueado.

● Si crees que no conseguirás más y te quedas parado, sin éxito alguno, graba el juego, descansa y continúa en otro momento.

Algo negativo del juego es que todos los textos están en inglés. Aparecen expresiones y giros de difícil traducción. Es una pena que al compañía distribuidora no se decida a hacer una versión en castellano del juego, pero lo que es seguro es que mejorará en el formato CD. Si quieres ser un auténtico caballero, Eric The Unready es tu juego.

LUIS VILLAR

Es necesario que te tomes el tiempo necesario para leer todos los periódicos que caigan en tus manos. Hay varias pistas esparcidas por los párrafos de los diarios.



OK 82%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	65



Maniac Mansion®
Day of the Tentacle™
UNA AVENTURA DE DIBUJOS ANIMADOS DE
TIM SCHAFER & DAVE GROSSMAN
HELP!
LUCAS Arts
X-WING
TOUR OF DUTY
IMPERIAL PURSUIT
LOS EDISONS HAN VUELTO A LAS ANDADAS.
El tentáculo mutante morado del Dr. Fred quiere apoderarse del mundo y sólo tú puedes detenerlo. Viaja a través del tiempo con tres estrafalarios personajes en esta loca aventura gráfica tipo dibujos animados y con más de 100 efectos de sonido totalmente surrealistas.*
... Y TAMBIÉN NUEVAS MISIONES IMPERIAL PURSUIT DE XWING. "LA ESTRELLA DE LA MUERTE HA SIDO DESTRUIDA. LA REBELION HA DADO SU GOLPE MAS FUERTE HASTA AHORA. EL EMPERADOR NO ESTA CONTENTO".
* Para voces digitalizadas y efectos de sonido necesita SoundBlaster o compatible.
Day of the Tentacle TM y (C) 1993 LucasArts Entertainment Company. Utilizado con autorización. Todos los derechos reservados. Maniac Mansión es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company.
LA PIRATERIA ES DELITO
ERBE
Nueva dirección:
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tlf.- 5399872
Fax- 5288363



- OK Pasarela: THE LEGEND OF RAGNAROK
- Compañía: MIRAGE
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND MASTER, SOUND BLASTER

THE LEGEND OF RAGNAROK



No podía imaginar Odín que el destino de los dioses y de él mismo, iba a depender de un pequeño tablero y unas extrañas figuras talladas. Si ganaba, aprendería nuevas técnicas de combate contra Ragnarok, si perdía, Odín y todos los dioses conocerían la muerte eterna: Ragnarok, el apocalipsis vikingo.

UN AJEDREZ VIKINGO

Ragnarok significa el fin de los dioses nórdicos. Una antigua leyenda señala que ese será el momento en que los Señores Eternos se enfrenten entre ellos y su destino estará sellado. Todos desaparecerán.

Para evitar esto, Odin debe pensar en nuevas tácticas para la gran batalla que se le avecina. Para ello, bajó a la Tierra disfrazado de viejo tuerto y desastrado. Empezó a jugar con los hombres a la mesa del rey, un viejo juego medieval muy parecido al ajedrez, y cuyo principal fin, es salvar a la figura central ó rey, trasladándolo a una de las esquinas del tablero. El jugador contario intentará impedirlo, y necesita rodear al rey con sus piezas.

Este es en resumidas cuentas, el argumento del juego. Podemos tomar el papel del jugador contrario o el de Odín, y su deambular por las distintas tabernas que visitará, en busca de rivales cada vez más fieros, y que siempre le podrán enseñar algo nuevo. Ese "algo" puede salvar su vida y a todo el Valhalla.





JUEGOS DE DIOSES

UN PERFECTO MANUAL

El manual del juego es todo un ejemplo de como en unas pocas líneas, se nos puede informar con todo detalle y con la máxima claridad posible, el desarrollo y práctica del programa. Con tan solo cuatro vistazos, ya podéis tener un dominio y control de todas las jugadas legales, pero no seáis ingenuos, y es que aunque las posibilidades estratégicas no son tan variadas como en el ajedrez, Ragnarok ocupará vuestra cabeza durante mucho tiempo, y siempre podéis jugar una partidita con el ordenador, aunque acabéis siendo unos maestros. Tenéis programa para rato.

Otro punto a favor del manual es su perfecta exposición sobre la mitología vikinga. Se extiende bastante en las hazañas de los dioses tales como Thor y Odín, y sus aventuras y desventuras en la Tierra. Para quien no conozca nada sobre la religión vikinga, el manual le va a venir de perlas.

EL MUNDO NORDICO EN TUS MANOS

EL JUEGO EN SI

Bueno, realmente en Ragnarok hay dos juegos: el propio Ragnarok, y la mesa del rey. La mesa del rey es el genuino juego medieval del que la leyenda habla. Los programadores de Mirage lo han retocado un poco y le han llamado Ragnarok. Básicamente los dos juegos son muy parecidos, sólo que en la nueva versión, se han añadido unas piezas especiales con unas características que en el original no















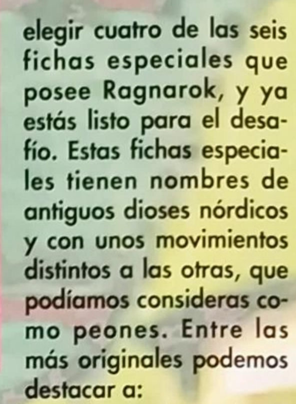


PIENSA CADA JUGADA MUY DETENIDAMENTE

aparecían, y que más adelante comentaremos.

El desarrollo del juego es el siguiente: las blancas se sitúan en el centro, y en el centro de todo a Odín. Para ganar deben trasladar a Odín a cualquiera de las cuatro esquinas del tablero. Las negras, en cambio, situadas en los bordes deben lograr capturarle. Su principal ventaja es que siempre mueven ellas las primeras

Nada más cargar el juego, éste te ofrece en que bando quieres jugar, luego puedes elegir cuatro de las seis fichas especiales que posee Ragnarok, y ya estás listo para el desafío. Estas fichas especiales tienen nombres de antiguos dioses nórdicos y con unos movimientos distintos a las otras, que podíamos consideras como peones. Entre las más originales podemos destacar a:



- **FREYR** : Puede moverse sólo en dirección diagonal.
- **HEIMDALL**: Se mueve en cualquier dirección, pero sólo una casilla.
- **LOKI** : El más terrible enemigo de Odín. Se mueve diagonalmente cualquier número de casillas.

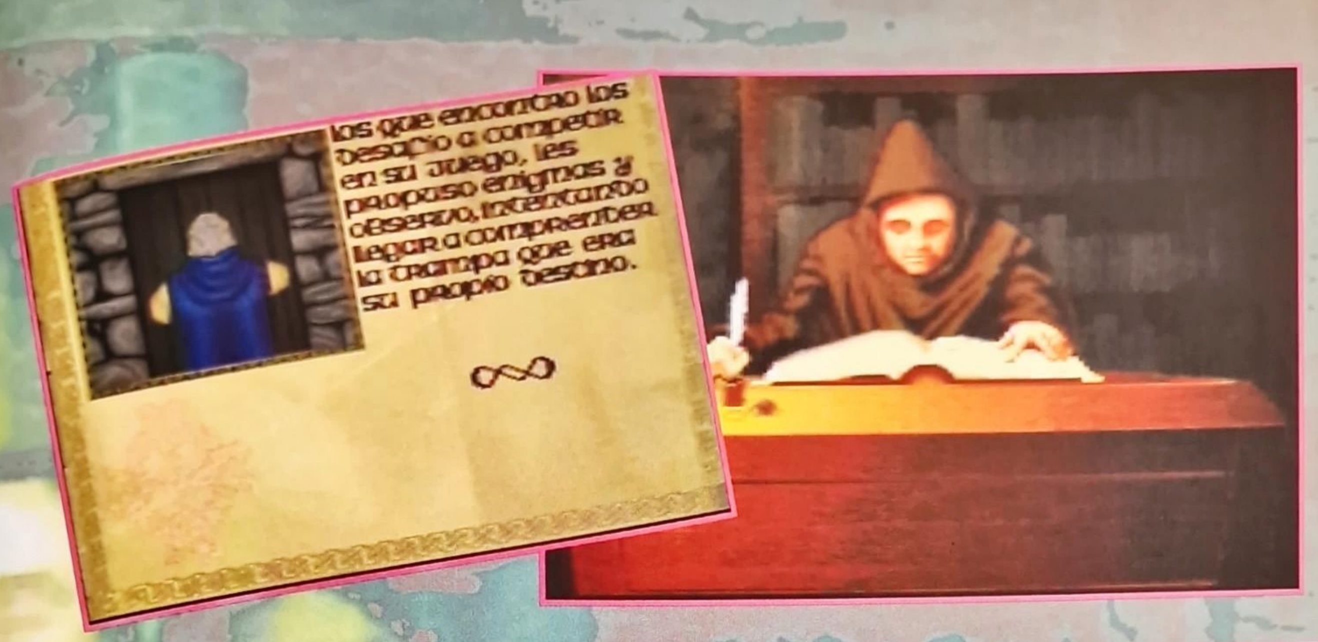
Los Einheriran de las blancas y los Gigantes de las Negras se mueven sólo una casilla horizontal o vertical. Son las piezas más vulnerables, y también las más numerosas.

En cualquier momento disponemos de una opción con la que el ordenador mostrará la mejor jugada que podemos hacer, además estaremos constantemente informados sobre todas las piezas del juego y sus movimientos legales e ilegales. Un detalle simpático son





La victoria y la derrota están cercanas y sólo tus sabias decisiones harán que el bien prevalezca sobre el mal. Jugando a Ragnarok, harás historia.



Un tranquilo fraile se encargará de narrarte la historia que da vida a este juego. Como dios vikingo deberás aprender todas las artimañas de este ajedrez que te enfrenta a los personajes más siniestros de las tierras nórdicas.



nuestros adversarios de las tabernas. Los típicos rudos vikingos, que nos insultarán e intentarán asustarnos en cualquier momento. No les hagas caso y sigue el juego.

Para no tener ningún problema, debes ejecutar el programa en un 286 como mínimo. 16 Mhz pueden ser suficientes para un juego fluido, y sin largas esperas.

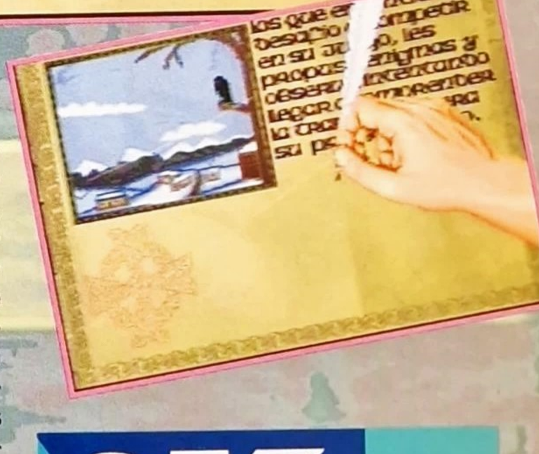
Los gráficos son muy buenos y están hechos a conciencia. El sonido cumple correctamente su función, y el manejo de las opciones es intuitivo y sencillo.

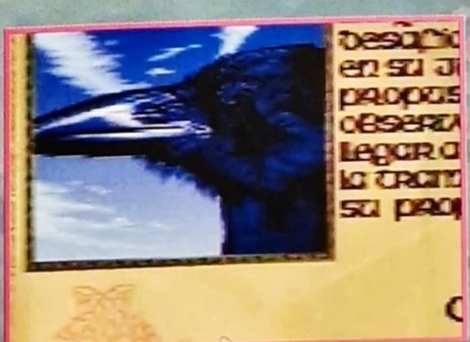
¿SIMILITUDES?

Hay una opción en el programa en la cual puedes ver un combate en 3D, cada vez que una pieza se "come" a otra. Esto recuerda al Battlechess, aquel programa de ajedrez que en el momento en que se capturaba una pieza, se establecía una lucha entre ellas, en la que la ganadora, lógicamente siempre era la que se comía a la otra según las reglas del ajedrez. Ragnarok tiene algo parecido, las escenas de combate entre las fichas están muy bien hechas y animadas, pero a la larga resultan aburridas, aunque siempre podemos disponer de la opción para quitar tales escenas, y centrarnos en la estrategia.

La originalidad, pese al estar basado en un juego de mesa, no falta en este estupendo programa. Con unos buenos gráficos, efectos sonoros y música convincente, se consigue siempre programas técnicamente perfectos. Ragnarok lo es. Otra cosa es la adicción, pero también se cumple con este objetivo, y puede llegar a convertirse en un elemento imprescindible en tu colección de programas particular. Y sumamente recomendable para los expertos ajedrecistas que siempre buscan algo nuevo. Pruebalo, Odín te lo agradecerá.

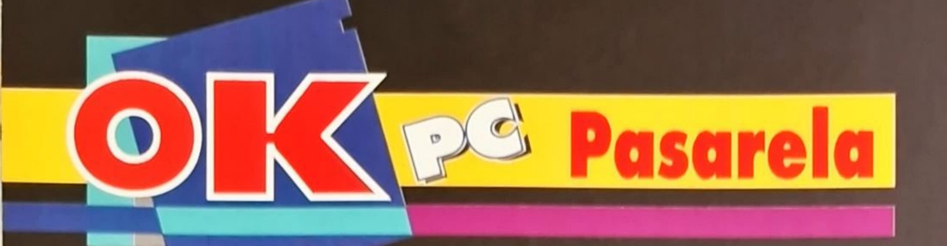
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





OK 87%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	85
Sonido :	80
Originalidad:	95
Movimientos :	80

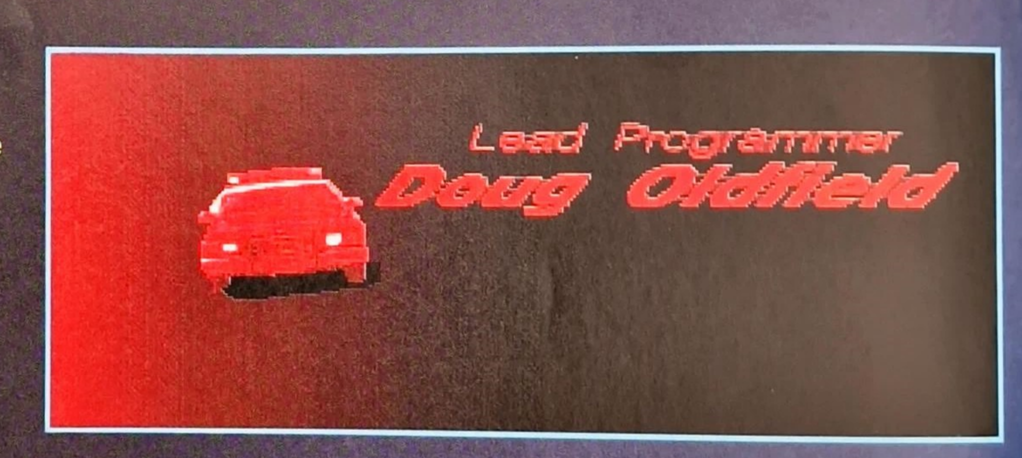


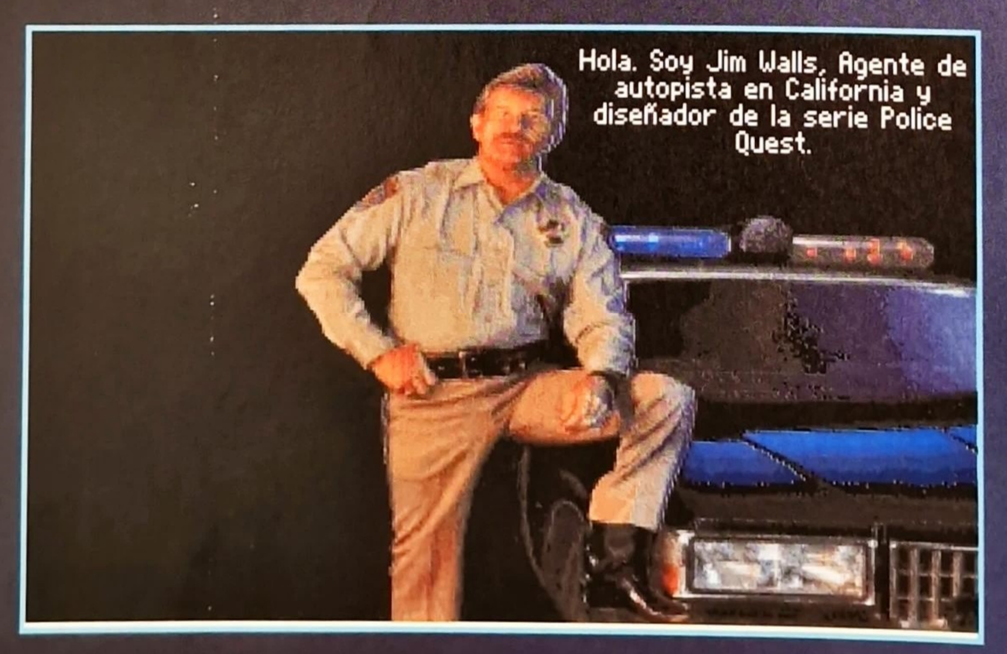
- OK Pasarela: POLICE QUEST III
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, SOUND BLASTER, ADLIB, GAME BLASTER, PS/1

Police Quest III

DE NUEVO A

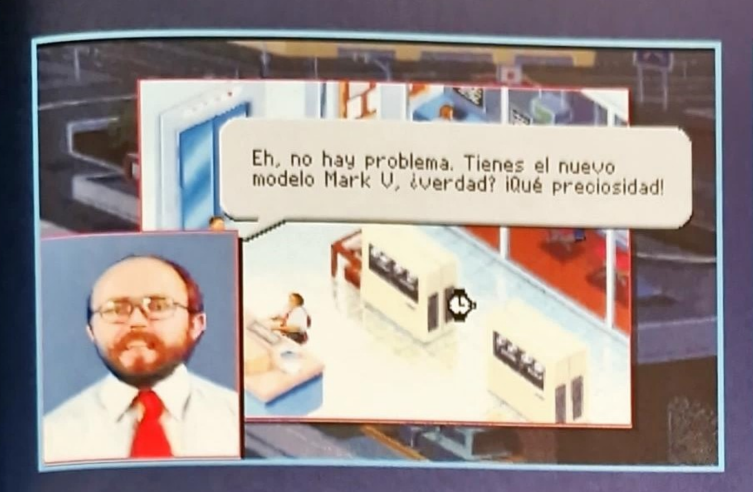
Vivir las experiencias de un policía en las entregas anteriores de Police Quest fue muy duro y ahora lo será más, puesto que nos han ascendido a sargento detective. Tendremos que medir aún más nuestras acciones, si queremos tener éxito en los diferentes casos.

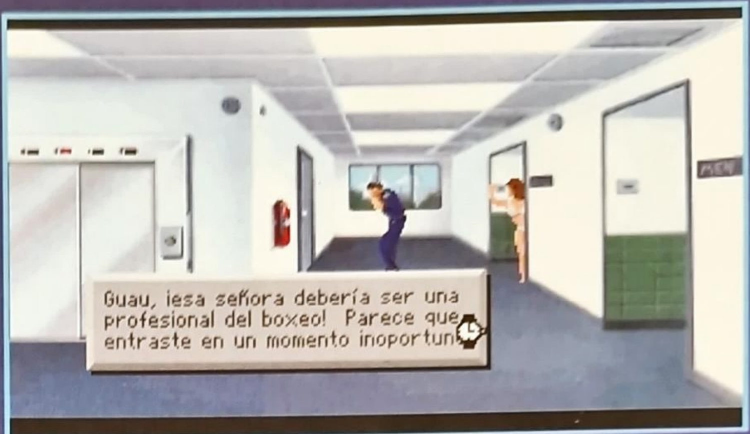




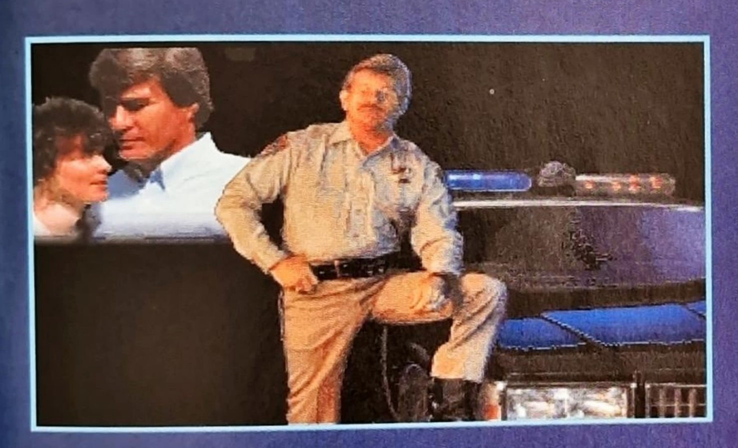
En esta tercera entrega de nuestro querido Police Quest, tomamos la personalidad del agente Sonny Bonds, que ha sido ascendido recientemente. Nuestro protagonista es un hombre feliz al que todo le va bien: tiene una mujer maravillosa, nuevos horizontes profesionales, un mejor sueldo aunque, por desgracia, está en la división de tráfico, tan poco deseada en el gremio.

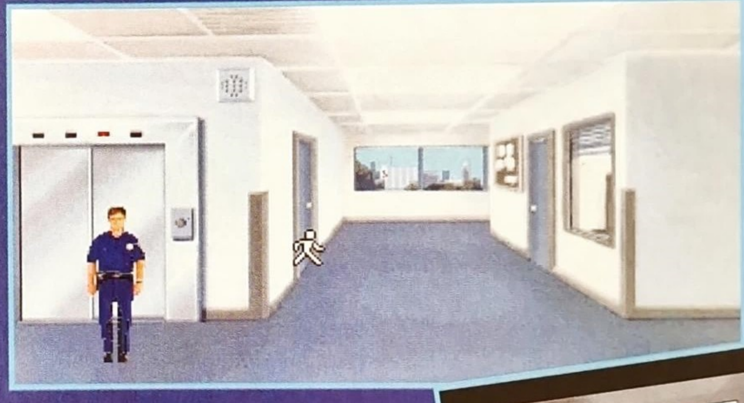
Salta a la vista que Police Quest III es una producción de Sierra. Todos los títulos de esta casa tienen un denominador común, la calidad con la que están realizados. No se limitan a hacer un juego sin más, sino que, al contrario, buscan el máximo realismo para el futuro jugador. En el caso de Police Quest, Jim Walls, agente de policía en





AL TRABAJO





la autopista californiana ha sido quien ha diseñado el juego, volcando en él toda su experiencia de años de servicio. No creas que resolverás las diferentes dificultades que vayan surgiendo de una sóla vez, sino que habrás de meditarlas y repetirlas hasta que las subsanes correctamente. Si cometes un fallo, tus enemigos no te perdonarán y puedes acabar con muy mal aspecto en cualquier esquina de la aparentemente tranquila ciudad de Lytton, lugar donde se desarrolla la trama del juego.

Como en los últimos títulos de esta firma, se accede al juego a través del típico intérprete de comandos totalmente gráfico

LYTTON POLICE QUEST POLICE III



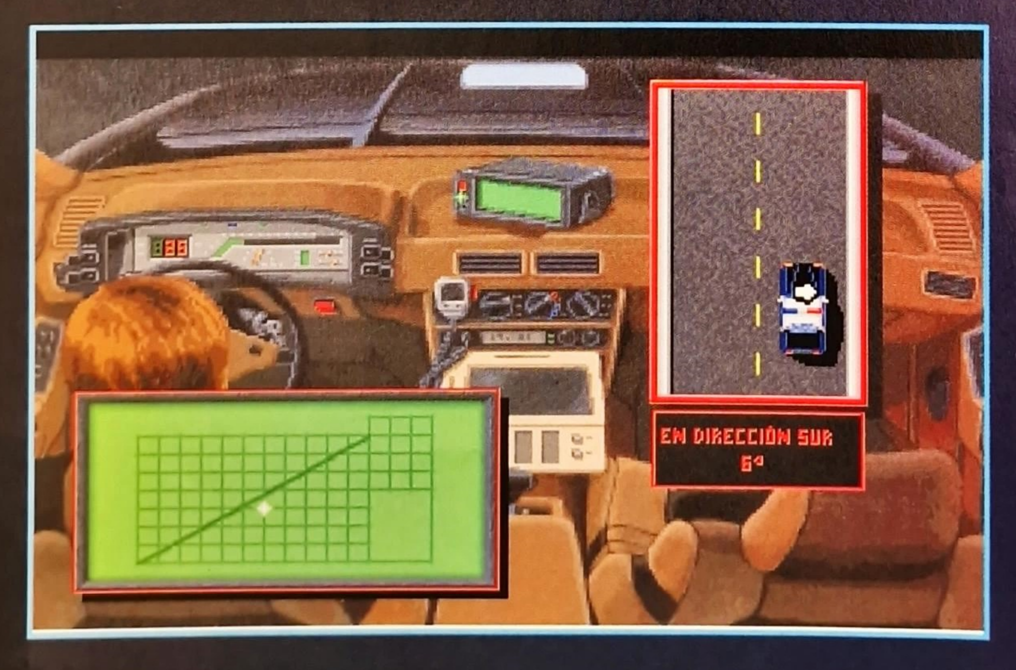
y fácil de usar. En la parte superior de la pantalla están representadas por dibujos las opciones tan habituales de hablar, coger/usar, inventario, mirar y la opción de configurar nuestro juego. Ésta es muy útil para ordenadores lentos, ya que permite seleccionar la velocidad de movimiento de nuestro protagonista y el volumen de sonido que deseemos. Así se evita la incómoda manipulación de nuestra tarjeta de sonido, especialmente por la noche y se define de una forma global el realismo de los gráficos.

LA ESTACION DE POLICIA

Para que veáis la gran calidad y variedad del juego que tenemos entre manos, os voy ha explicar brevemente cómo es la oficina de nuestro amigo Sonny Bonds. Para empezar, os diré que todo el mundo habla en castellano, con lo que no se nos



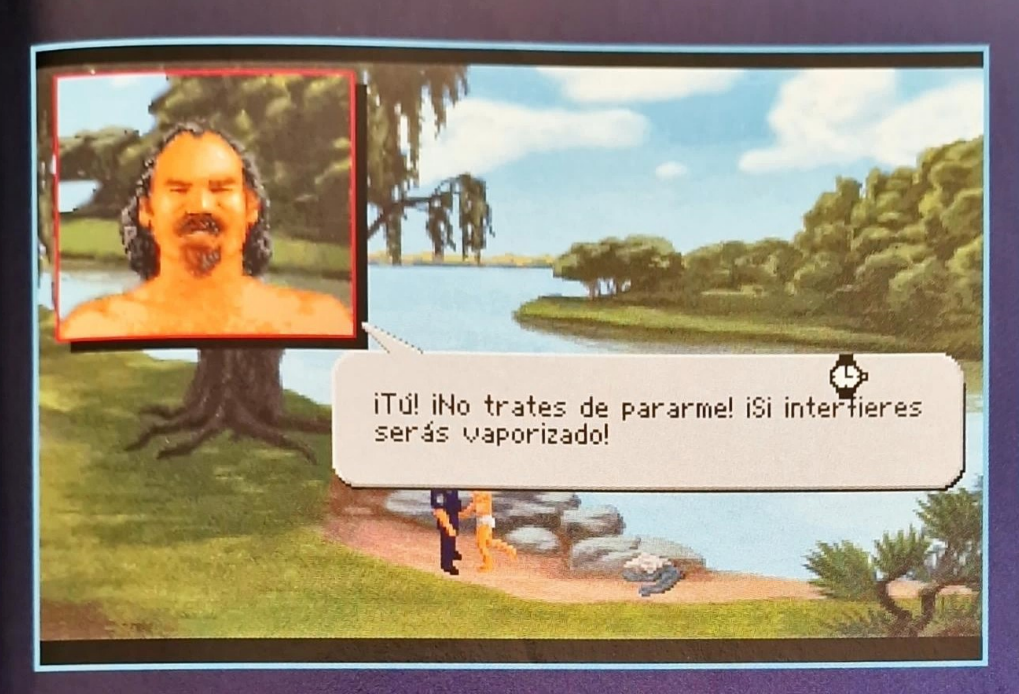




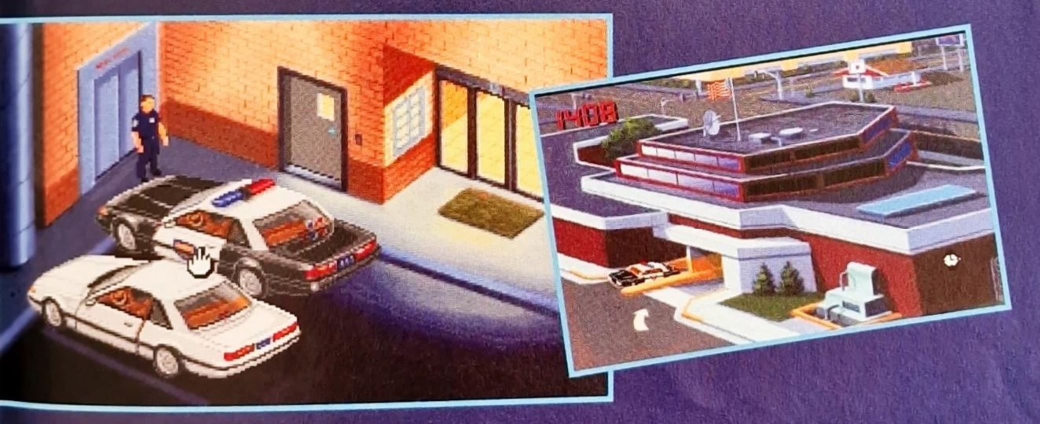
va a quedar ninguna caja de diálogo en el tintero.

En el primer piso, están situados los lavabos y un pequeño armario muy interesante lleno de objetos útiles. Supongo que hay cosas inevitables como introducir a nuestro hombre Sonny Bonds en el lavabo de mujeres y es que hasta este detalle ha sido preparado por los programadores. Si lo intentáis, recibiréis una fuerte bofetada de una mujer policía indignada.

En el segundo piso, encontramos las oficinas, a nuestro jefe, la sala de reuniones o la del psiquiatra y, por último, en la tercera planta está la sala de ordenadores. Como véis la estación de policía desde la que trabajamos es enorme pero no termina ahí: en la planta baja está la prisión y el parking, donde empezaremos nuestras misiones.



OK	81%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	80
Sonido :	85
Originalidad:	70
Movimientos :	80



UN POCO DE ACCION

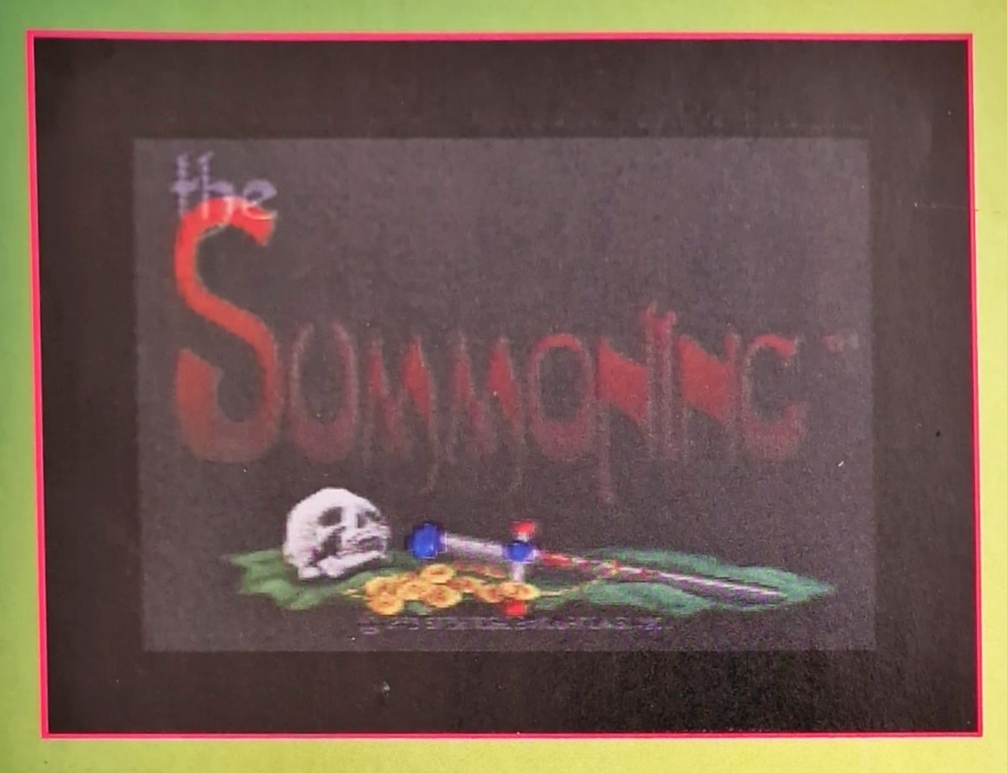
Si habéis jugado partes anteriores de Police Quest, observaréis el común denominador de las persecuciones, idas y venidas de un lugar a otro con el coche de policía para ir en busca de la acción. Necesitaréis de un buen mapa para no perderos por Lytton. Este plano está instalado en el propio coche y es que en la comisaría de Lytton no se privan de nada.

Como buen policía, tendrás que realizar las acciones correctas en el momento oportuno. Para empezar, deberás conducir correctamente y parando en los STOP o sufrirás el yugo de la ley. Misiones a go-go os esperan: tendréis que detener a exhibicionistas en el parque o multar a una embarazada. Todo un sinfín de situaciones que el diseñador del juego, Jim Walls, ha vivido personalmente. Al principio, será fácil dejarse llevar por impulsos primarios como disparar al exhibicionista o arrestar a la embarazada, pero una decisión errónea puede acarrear terribles consecuencias. Poco a poco nos iremos convirtiendo en auténticos policías.

En resumen, Police Quest es un juego de Sierra y creo que eso ya es decir mucho. Todos conocemos lo cuidado de sus presentaciones y del desarrollo de los juegos. Los gráficos en conjunto son muy buenos, junto con su banda sonora. Pero, lo más importante, es que es altamente jugable que, en el fondo, lo que a todos nos interesa.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





- OK Tricks & Tracks: THE SUMMONING
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER, TANDY

EL CONVOCAD

Extraño para algunos por su peculiar esquema isométrico, The Summoning desconcierta a los aficionados a los juegos con su vista en primera persona como Eye of the Beholder. Y es que la compañía SSI quiere estar a la última al proponer un juego con estilo arcade, pero que en el fondo es puro rol. Precisará de nuestra inteligencia y, sobre todo, de mucha habilidad. El convocador de almas no merece menos.

Sólo manejarás un personaje, pero debes dotarle al principio con características muy favorables para ti. Te aconsejo que procures darle un valor mínimo de 14 de resistencia, fuerza y agilidad, para no tener problemas de peso y velocidad. Luego, reparte equitativamente los restantes puntos entre los demás rasgos de nuestro protagonista. A la hora de elegir el tipo de arma y hechizo aprendido ante nuestros maestros, opta por la espada y la brujería. Así dispondrás rápidamente de elementos ofensivos.

NIVELES DE PRINCIPIANTE

Como su nombre sugiere, en estos tres niveles nos acostumbramos a la filosofía del juego. Es hora de practicar con nuestras armas, además de recoger todas las que nos encontremos. No olvides que se deterioran en las batallas.

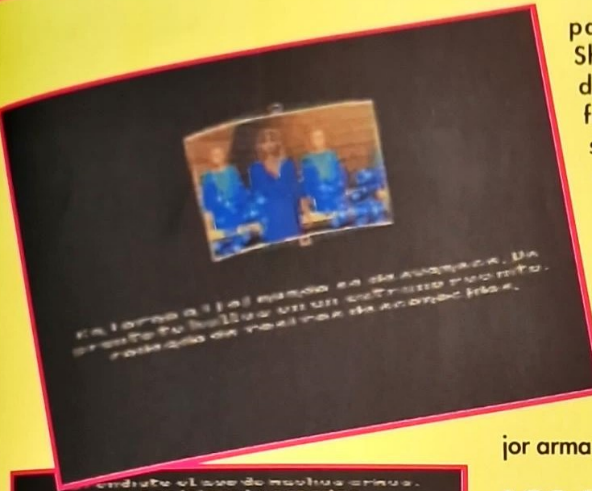
Lo primero que debes hacer es hablar con Malachi y preguntarle por las monedas que te ayudarán en caso de necesidad. Luego procura entablar conversación con todos los personajes posibles: que te darán una información valiosa, sobre todo el mago del primer nivel. Éste te ofrecerá el hechizo Kano, muy útil para abrir puertas. En el segundo nivel debes tener mucho cuidado con las arañas, algunas venenosas, que te van a suponer más de un disgusto.











OR DE ALMAS

Tendrás que licuar rubíes contra el veneno. En cuanto a los demás enemigos, procura siempre matarlos de uno en uno, aunque parezcan muy débiles como los mercenarios o murciélagos. Así te acostumbrarás a una estrategia que te será muy necesaria ante enemigos realmente duros. En el tercer nivel, tu preocupación es obtener una perla negra para cambiársela por runas a Shirvan. Se halla bajo las cavernas de este nivel, pero antes debes enfrentarte a una de las más peligrosas trampas del juego. Una serie de pozos se hallan delante de ti. Sitúa tu personaje a la derecha, hasta llegar a una zona de cuatro baldosas seguras. Luego desplázalo en diagonal en la baldosa superior derecha, avanzando con mucho cuidado. Los enemigos más molestos y fuertes, van a ser los esqueletos, la mejor arma contra ellos: los escudos.

LOS SELLOS MAGICOS

Son seis los sellos necesarios para romper el muro que nos impide el acceso a niveles superiores. Los seis sellos se encuentran en cinco niveles, protegidos por varios enemigos y numerosas trampas. Cuando veas que no puedes progresar, intenta mover los cuerpos de tus enemigos muertos y objetos pesados hacia las baldosas de presión. Unas veces activaras bolas de fuego, pero casi siempre podrás abrir esa puerta o accionar la palanca que tantos problemas te ha dado.

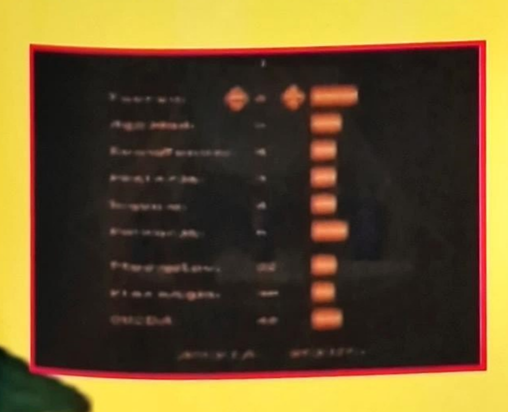
En el primer nivel, el sello se encuentra custodiado por los observadores. Su fuerte es la mirada, que es capaz de dejarte convertido en piedra; así que deberías buscar un espejo por algún sitio. Este espejo lo tiene Honorata, una chica bastante interesante que se encuentra en Sello 2, muy cerca de la entrada a Sello 1, pero tiene un grave problema, está envenenada.

■ Debemos llevarle un antídoto que se encuentra en las cavernas de Sello 1. Necesitamos un cristal y una llave, que nos proporcionará Lars, para abrir la habitación donde se encuentra el líquido sanador. Lars es un ladrón que también ambiciona el espejo, por lo que hay que matarlo para conseguir la preciada llave. Ojo, que es un tío bastante duro.

Después de darle el antídoto a Honorata, nos obsequiará con una agradable sonrisa y conseguiremos el espejo. Nos dirigimos a la zona donde merodean los observadores. Siempre con el espejo en una mano y una poderosa espada en la otra, conseguiremos nuestro primer sello. Un hechizo muy importante que se encuentra en Sello 1, es Eliminar veneno. Este, junto con la poción Jera para curar heridas, aparte del Kano, va a ser uno de los más utilizados.

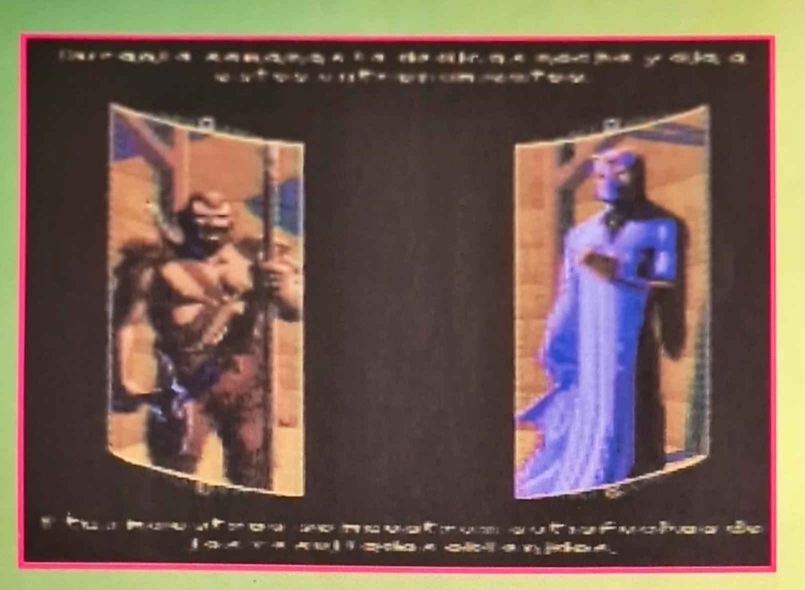
■ En Sello 2, nuestra búsqueda particular tiene como objetivo el centro del círculo que forma tal zona. Habrá que mantener objetos pesados en los platos de presión, para poder acceder a las distintas zonas. También el hechizo de muro te puede ser útil en esta la misión.

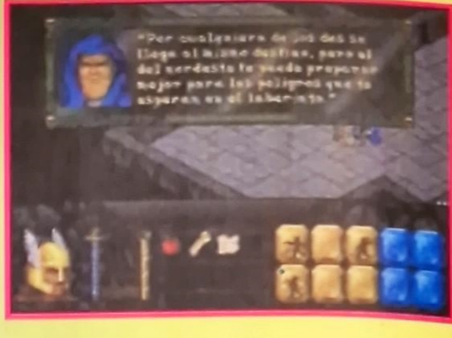
■ El Sello de la Zona Tres nos puede dar algunos problemas. Lo localizarás en un cofre protegido por un teletransportador, en la situación denominada "La Perrera".





Nuestro maestro en armas nos adiestrará en el uso del arma que elijamos y nuestro maestro de hechizos nos enseñará todo el poder de la magia. Lo recomendable es elegir como arma la espada y como magia la brujería.













Ya sabes lo que te espera: perros infernales con bolas de fuego. Para acabar fácilmente con ellos, muévete a toda velocidad al tiempo que utilizas los hechizos de helada y veneno. Una buena espada será una compañera inmejorable en estos momentos.

Después de eliminar a los enemigos, lograrás hacerte con el sello. Dirígete dos veces al teletransportador situado al norte y en tu último viaje aparecerás junto al cofre. Otro de los objetivos principales de Sello 3 es liberar a Dunstan, un mago al servicio del Consejo, que se halla encerrado en una prisión y custodiado por numerosos esqueletos. Cuando consigamos las llaves que abren sus grilletes, Dunstan nos proporcionará una valiosa información.

■ En Sello 4 encontraremos un par de sellos y las preciadas botas levitadoras. Un consejo: no uses las botas en las habitaciones con suelos-trampa. Deja que sufras daños y cúrate al mismo tiempo. De esta forma, podrás conservar las botas levitadoras para evitar a numerosos teletransportadores.

■ Sello 5 es el hábitat de Darius, un ladrón que posee la última mitad del sello. Tendrás que viajar por todos los teletransportadores que encuentres para explorar toda la zona a fondo. Otra misión importante es recuperar la espada de un guerrero llamado Angus. Si la reparamos en la herrería de Padrake, Angus nos recompensará generosamente. Una vez poseamos todos los sellos, nos dirigimos a Sello 1, y colocamos todos los trozos en la señal del suelo, de repente desaparecerá una pared...

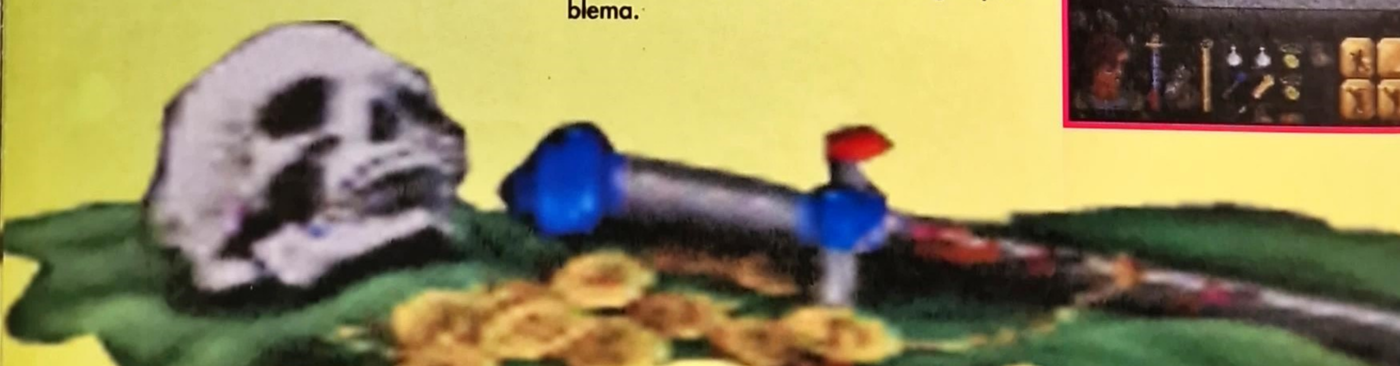
LAS BARRERAS ELEMENTALES

No es muy complicado atravesar esta zona. Debemos tener presente que necesitamos tres esferas. Tras conseguirlas, debemos llevarlas a Duncan, el anciano que se encuentra en el principio de Barrera 3, y él las activará. Ya activadas, llegaremos a los Feudos de los Caballeros.

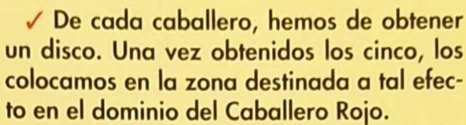
Consejos:

● Necesitarás una espada de plata para destruir a los zombies. Además, un cáliz de plata y un símbolo religioso. Presta atención al herrero, que te indicará la forma de hacerlo. Otros objetos útiles son un mango y un libro mágico de espadas, así que no los utilices y resérvalos para los personajes.

● Los centauros son fuertes, pero con una buena espada no tendrás ningún problema.





● Otra cosa son los minotauros; procura atacarlos de uno en uno.

● La esfera escondida en Esfera 2 está dentro de un cofre. Este cofre desaparece para siempre al pulsar un plato de presión delante de él y en su lugar aparece un teletransporte. Como ya habrás aprendido en otras situaciones parecidas, colócate las botas de levitar y recupera el cofre. Luego quítatelas y utiliza el teletransporte para salir de allí.

Nuestra más fiel aliada, una espada, se encuentra oxidada en las cavernas que comunican los distintos feudos

LOS FEUDOS DE LOS CABALLEROS

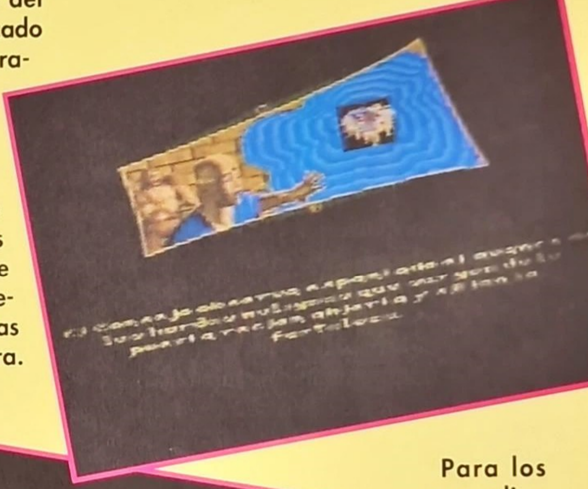
Tras escapar de las barreras, nos encontraremos en los dominios de los Cinco Caballeros: Azul, Rojo, Blanco, Verde y Negro. Tenemos tres objetivos fundamentales:

✓ De cada caballero, hemos de obtener un disco. Una vez obtenidos los cinco, los colocamos en la zona destinada a tal efecto en el dominio del Caballero Rojo.

✓ Necesitamos el hechizo de Pasarela para acceder al otro mundo. Allí debemos buscar una de las partes de la Vara Convocadora, el objeto más importante del juego. Este hechizo nos será comunicado por los cráneos de ocho magos torturados por el Tejedor de Sombras.

✓ Nuestra más fiel aliada se encuentra oxidada en las cavernas que comunican los distintos feudos. Pese a estar protegida por serpientes que lanzan bolas de fuego, necesitamos usarla en combate para que recupere energía. Asimismo nos recitará el hechizo de unión, necesario para unir las dos mitades de la Vara Convocadora. Por supuesto, estábamos hablando de una formidable espada. Prácticamente, en el resto de juego no necesitaremos otra arma.

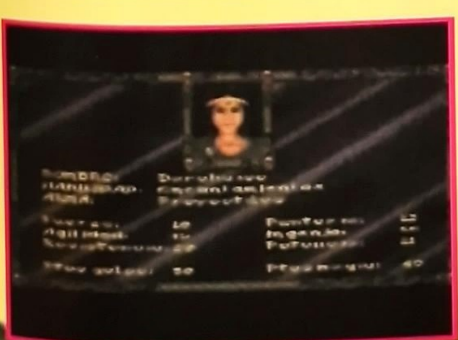
En el dominio del Caballero Azul, aparte del propio caballero, la mayor dificultad será el patio de palancas. Cada palanca abre una zona o no hace nada, pero la combinación de varias palancas abre o cierra zona enteras. Lo mejor es que después de activar cada palanca, consultemos el mapa para averiguar qué puertas se han abierto y cuáles no.



Para los que odian las matemáticas, comprobarán con desagrado que existe una ecuación escrita en el suelo que dificulta el paso. Hemos de introducir en este orden un frasco vacío, una piedra y un frasco roto. El propio caballero azul es difícil de vencer, puesto que utiliza el hechizo de invisibilidad. El caballero rojo es demasiado problemático: por donde se mueve hay un plato de presión que lanza bolas de fuego que se encargarán de él.

También el hechizo de invisibilidad es muy útil contra el caballero blanco, que se encuentra en las cavernas de su feudo. Para llegar hasta él, dirígete a la habitación donde encontrarás numerosos muros móviles, y déjate caer por un foso. Pero el enemigo más terrible y poderoso con la espada que encontraremos en todo el juego, se llama Caballero Negro. Para contrarrestarlo, utiliza de forma adecuada las estatuillas de resurección que hayas encontrado y el hechizo de invisibilidad. Cuando le hayas venci-







do, lleva su cabeza al Caballero Verde, el único que nos apoya.

ULTIMOS RECOVECOS

Bien, entramos en las ultimas zonas del laberinto, asi que sigue estos consejos:

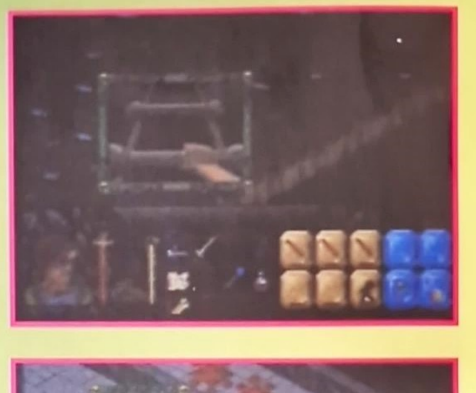
- Te encontrarás con algunos mensajeros del Tejedor. No dudes en utilizar su ropa y consigue todos los pases que encuentres.
- En Final 4 conseguirás una armadura excelente. Sigue las indicaciones del herrero y busca bien. Luego tendrás que enfrentarte a un continuo subir y bajar de escaleras.
- Ni se te ocurra asomarte por las alcantarillas de la ciudad; además de peligrosas, no aportan nada positivo para nuestros intereses.
- La zona de lava será impracticable, a no ser que dispongas de unas buenas botas. Consíguelas a través del zapatero de Final 2.
- En Final 3 se encuentra el Cuervo, el mayor ladrón y asesino al servicio del Tejedor. Para presentarte en su guarida, necesitarás pasar por Final 5 y, mediante una complicada red de teletransportadores, llegarás a las puertas de la ciudadela.

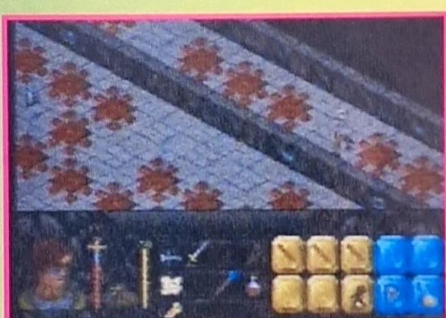
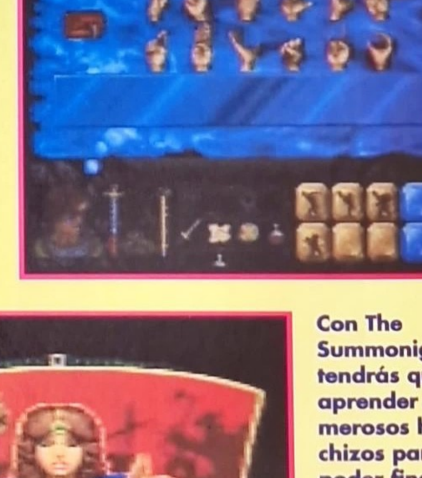
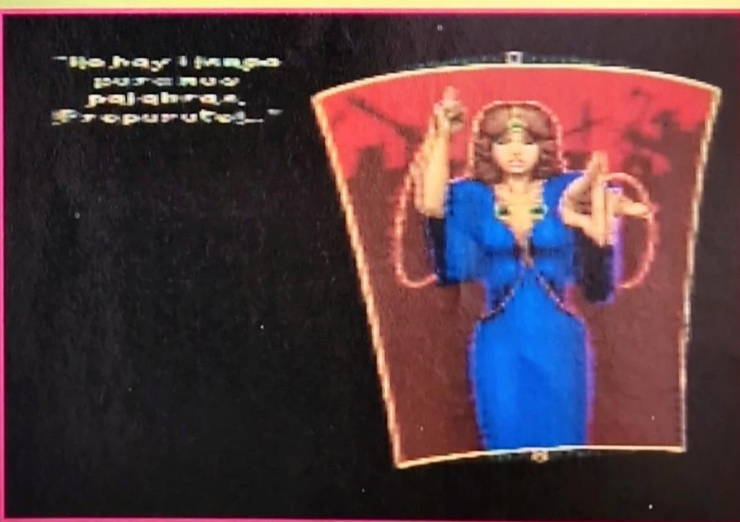
LA CIUDADELA

Para entrar en la ciudadela, vístete de mensajero y hazte con el consabido pase. Ya dentro, dirígete a su sótano y en el centro del mismo, encontrarás el cráneo de la bruja Chesschantra. Tienes que recorrer los tres pisos de la ciudadela para pasar justo al otro lado de la primera planta. Tras una serie de puertas que te pedirán hechizos como Bola de Fuego, Rayos, Invisibilidad o Velocidad, te encontrarás con el Decantador de Almas, que es el único capaz de derrotar a Baltasar, el más poderoso de los servidores del Tejedor de Sombras.

Tíralo contra una pared, y verás como sube nuestro nivel de experiencia.

Los enemigos más fuertes que encontremos serán los golems de piedra; y los más molestos los bufones, porque tienen la manía de tirar bolas

Con The Summonig, tendrás que aprender numerosos hechizos para poder finalizar tu aventura. Los hechizos estarán indicados por diversas combinaciones en los movimientos de las manos.





Las conversaciones con los diversos personajes, que te irás encontrando a lo largo del juego, te darán información vital de como seguir adelante.

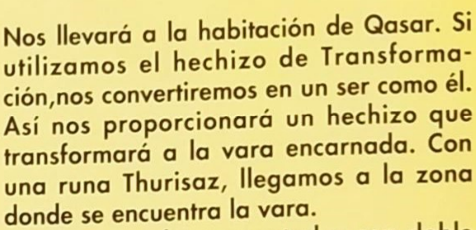


envenenadas. Para alcanzar al telepuerto que nos lleve a la guarida del Tejedor, necesitaremos cinco perlas blancas y cinco perlas negras. Una vez arriba, nos disponemos a ir a otra dimensión.

EL OTRO MUNDO

El objetivo principal de nuestra visita al otro mundo es recuperar una de las partes de la Vara Convocadora. Para ello, viajaremos a través de los tres niveles, para conseguir una serie de objetos que nos permitirán el paso a una puerta. Esta puerta tiene una llave y una runa Raido. También por nuestros andares, debemos obtener las partes del Hechizo de Transformación. Los objetos que necesitaremos son: una perla negra, una runa Isa, un frasco con licor de serpiente, que se obtiene licuando un diamante, la pepita de una manzana, un libro de hechicería y una llave de sol.

Con todos los objetos y el hechizo en nuestro poder, usamos una runa Raido.



Nos llevará a la habitación de Qasar. Si utilizamos el hechizo de Transformación,nos convertiremos en un ser como él. Así nos proporcionará un hechizo que transformará a la vara encarnada. Con una runa Thurisaz, llegamos a la zona donde se encuentra la vara.

Existe un teletransportador con doble destino que nos conducirá a la antesala. Es el momento de Usar la llave que tanto nos costó obtener en este lugar; llegamos a una habitación en la que hay un extraño sujeto que se pregunta acerca de su inexistente pasado, sobre su vida.

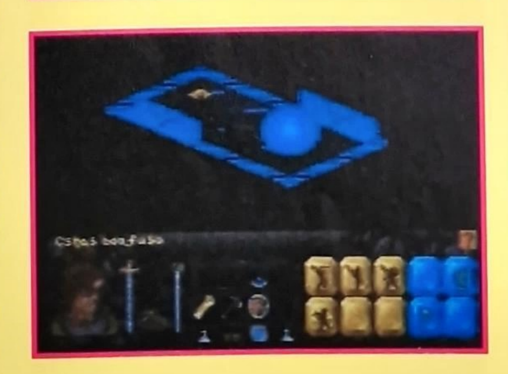
Atención, el sujeto es la vara encarnada en hombre. De esta forma logró permanecer a salvo del Tejedor de Sombras; tenemos que utilizar sin dilación el hechizo que nos dio Qasar... y a nuestros pies caerá, como fruta madura, la maldita vara. Regresamos a la ciudadela, gracias a la ayuda del Rey del Otro Mundo que muy amablemente nos concederá lo que le pedimos.

TRAGEDIA FINAL

Bien, estamos en la guarida del Tejedor de Sombras. Está situada dentro de un Circulo que es la parte superior de la Ciudadela. Habrá que hacerse con una serie de Aros de Hierro que hemos de buscar en algunos rincónes, sobre todo al pulsar palancas y activando permanentemente algunos platos de presión.





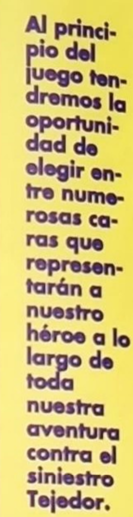












Al principio del juego tendremos la oportunidad de elegir entre numerosas caras que representarán a nuestro héroe a lo largo de toda nuestra aventura contra el siniestro Tejedor.

Pasado el obstáculo de los Aros de Hierro, nos encontraremos con dos espadas gemelas a la nuestra. Si hemos consumido todo su tiempo y si disponemos del hechizo de unión completo es que lo hemos hecho, no tendremos ningún problema. Ellas nos dejarán pasar y ante nosotros podemos contemplar al mismísimo Tejedor de Sombras. Antes de nada, en un cofre, recogemos un collar de runas y la otra parte de la Vara Convocadora. Con el Hechizo de Unión que nos proporcionó nuestra propia espada, unimos las dos mitades de la Vara Convocadora.

Nos disponemos a hablar con el Tejedor. Para nuestra sorpresa el Tejedor, no es otra persona que la propia Rowena. Hemos sido utilizados todo el tiempo por esta perversa mujer. Ella no podía obtener la mitad de la Vara Convocadora del otro mundo. Al asegurarse nuestro éxito, también se aseguraba el suyo.

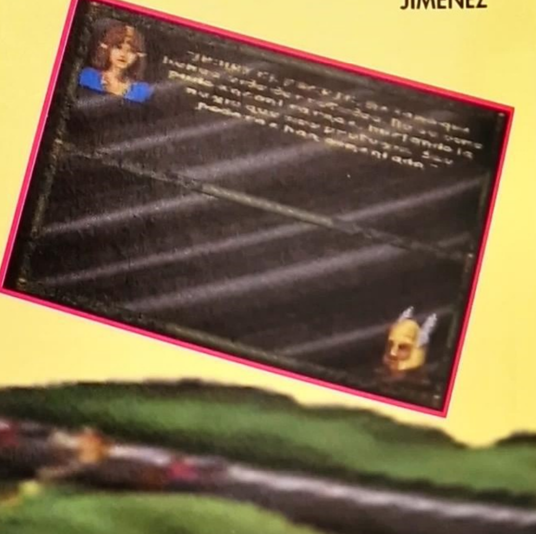
Pero ahora nosotros disponemos de la Vara. El problema es convocar a la persona correcta. Si convocamos al Dios de la Magia con el collar de runas, traeremos la destrucción a todo lo conocido, igual que si convocamos a Chesschantra, la propia madre de Rowena, o utilizando su verdadero nombre, Abigail, (nada de parecidos con los culebrones).

Con el Hechizo de Unión que nos proporcionó nuestra propia espada, unimos las dos mitades de la Vara Convocadora

Nuestra única esperanza y la del mundo es convocar a Borel es el héroe odiado por todos. Para ello, con la vara en una mano y con nuestra propia espada en la otra, aparecerá Borel desde otro plano de existencia. Después hablar con Abigail, descubrimos que es su padre; tras darnos las gracias por haberla recuperado, se marcha con ella a otro universo.

Parece que todo ha acabado, pero no hay que hacerse ilusiones. Debemos remediar todo el mal que se ha hecho y, para el colmo, nuestra propia espada ha desaparecido. No tenemos ningún arma. Tomamos una contundente decisión. Cogemos el traje de Tejedor que Abigail abandonó, nos lo ponemos, y abandonamos el lugar en uno de los teletransportadores. Aparecemos ante una multitud de soldados del Tejedor. Nos comunican que han conquistado todo el mundo conocido y nos preguntan acerca de nuestra decisión. Nuestra será la tarea de traer algo de luz a una tierra envuelta en profundas tinieblas.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



MAIL VxC
VENTA POR CORREO

91 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H· SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 380 28 92

- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) TEL: 58 25 82
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO; S.PUEBLOS Tres Cantos (MADRID) TEL: 804 08 72
- CENTRO MAIL BADALONA — C. SOLEDAT, 12 BADALONA. TEL: 464 46 97
- CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL. 410 34 73
- CENTRO MAIL BARCELONA — CARRER SANT CRIST ESQUINA CARRER ALMERIA — PROXIMA APERTURA

LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS

CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII -	19.900
SOUND GALAXY NX PRO -	27.900
SOUND GALAXY 16 -	Consultar
MICROFONO -	1.495

Sound BLASTER

SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION — 24.900
NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO

SOUND BLASTER — 13.900

SB 16 ASP -	41.900
WAVE BLASTER -	35.900
MIDI BLASTER -	37.900
KIT MULTIMEDIA -	79.900

Joystick	Precio
RAIDER 5	P.V.P.- 2995
JOYSTICK MEGA GRIP	P.V.P.- 3195
JOYSTICK M-6	P.V.P.- 3490
JOYSTICK TOP STAR	P.V.P.- 5990
JOYSTICK INTRUDER	P.V.P.- 4990
JOYSTICK AVIATOR	P.V.P.- 5990

NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES

Título	Precio
ACADEMY	P.V.P. - 7990
AMERICAN GLADIATORS	P.V.P. - 6990
A- TRAIN	P.V.P.- 5650
ATP	P.V.P. - 10995
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 5150
ARMA LETAL	P.V.P. - 2600
B 17	P.V.P.- 8700
CASTLES II	P.V.P. - 6990
COBRA MISSION	P.V.P. - 5995
COMANCHE	P.V.P. - 5650
CLASH STEEL	P.V.P. - 6990
DAY OF TENTACLE	P.V.P. - Consultar
DR. BRAIN	P.V.P. - 5650
DUNE II	P.V.P - 6490
EYE OF THE BEHOLDER III	P.V.P. - 6990
F 15 III	P.V.P.- Consultar
GRAND PRIX	P.V.P. - 7700
HUMAN RACE	P.V.P.- 5990
I.J. FATE OF ATLANTIS	P.V.P. - 6150
INDI 4 (ARCADE)	P.V.P. - 2860
KGB	P.V.P. - 6490
LARRY V	P.V.P.- 7490
LEYEND OF KYRANDIA	P.V.P. - 4625
LOST IN LA	P.V.P. - 5150
MONKEY ISLAND 2	P.V.P - 6995
NIGEL MANSELL'S	P.V.P. - 3900
PC BASKET	P.V.P. - 1990
PIMBALL DREAMS	P.V.P. -
RAGNAROK	P.V.P. - 6990
REACH FOR SKIES	P.V.P.- 6990
SENSIBLE SOCCER	P.V.P - 4990
SHADOW OF THE COMET	P.V.P. - 5650
SPACE QUEST I	P.V.P. - 6650
STRONGHOLD	P.V.P. - 6990
STUNT ISLAND	P.V.P - 6150
SYNDICATE	P.V.P - 6990
TASK FORCE 1942	P.V.P - 7700
UNLIMITED ADVENTURE	P.V.P. - 6990
WAX WORKS	P.V.P - 4625
WWF EUROPEAN RAMPAGE	
X-WING	
ZOOL	P.V.P - 3600

OFERTAS OFERTAS OFERTAS

Título	Precio
ASHES OF EMPIRE	P.V.P. - 2495
ATOMINO	P.V.P.- 1495
CABALLERIA LIGERA	P.V.P. - 975
BIRDS OF PREY	P.V.P. - 1495
DYNABLASTER	P.V.P. - 1495
ELVIRA	P.V.P. - 2495
ENMANUELLE	P.V.P. - 975
ESPAÑA 92	P.V.P. - 1495
F14 TOMCAT	P.V.P. - 2495
F15 II	P.V.P. - 3995
FASCINATION	P.V.P. - 2495
FIGTHER COMMAND	P.V.P. - 975
FINAL CONFLICT	P.V.P. - 975
GEISHA	P.V.P. - 975
GLOBAL EFECT	P.V.P. - 1495
GOBBLINS 2	P.V.P. - 2495
GREAT NAPOLEONIC BATTLE	P.V.P. - 975
HEART OF CHINA	P.V.P. - 4995
HOME ALONE	P.V.P. - 1495
KICK OFF II	P.V.P. - 975
KNIGHTS OF SKY	P.V.P. - 3495
LA COLMENA	P.V.P. - 2495
LARRY I	P.V.P. - 3795
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 3995
MANCHESTER EUROPA	P.V.P. - 975
MANCHESTER UNITED	P.V.P. - 975
MEDIEVAL WARRIOR	P.V.P. - 975
MEGALOMANIA	P.V.P. - 1495
OPERATION COMBAT	P.V.P. - 975
PARIS DAKAR	P.V.P. - 975
POWER MONGER	P.V.P. - 1495
RISKY WOOD	P.V.P. - 1495
ROCKETEER	P.V.P. - 1495
ROGER RABBIT	P.V.P. - 975
SHADOW SORCERER	P.V.P. - 2495
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 3995
SQUASH	P.V.P. - 975
SUPERMAN	P.V.P. - 975
WINTER SPORTS	P.V.P. - 1495
ZYCONIX	P.V.P. - 1495

2X1 — COMPRA UNO DE ESTOS 10 JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS 5 MARCADOS COMO "REGALO"

Título	Precio
CARMEN SAN DIEGO	P.V.P. - 6990
C. S. D. EN EL TIEMPO	P.V.P.- 5990
DARK SEED	P.V.P. - 6990
FLASH BACK	P.V.P. - 5990
LEMMINGS 2	P.V.P. - 4990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 4990
PRINCE OF PERSIA 2	P.V.P.- 5990
SHERLOCK HOLMES	P.V.P. - 7990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
ULTIMA VII	P.V.P. - 7990

REGALO: EYE OF THE BEHOLDER · PATON STRIKES BACK · PRINCE OF PERSIA · TRIVIAL · WING COMMANDER

Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

C.P. .... MODELO DE CONSOLA ....

TELF .... Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

ENVIOS CONTAREEMBOLSO — GASTOS ENVIO 250

TOTAL ....



La noche es muy calurosa en California. Les Manley recibe una llamada de Helmut, uno de sus mejores amigos y una reconocida estrella del celuloide: le invita a pasar con él unos días en Hollywood. Les piensa que es una idea estupenda. Cuando al día siguiente, nuestro héroe tiene preparadas las maletas, lee asombrado que su amigo y su presunta amante han desaparecido. La aventura no ha hecho más que empezar.

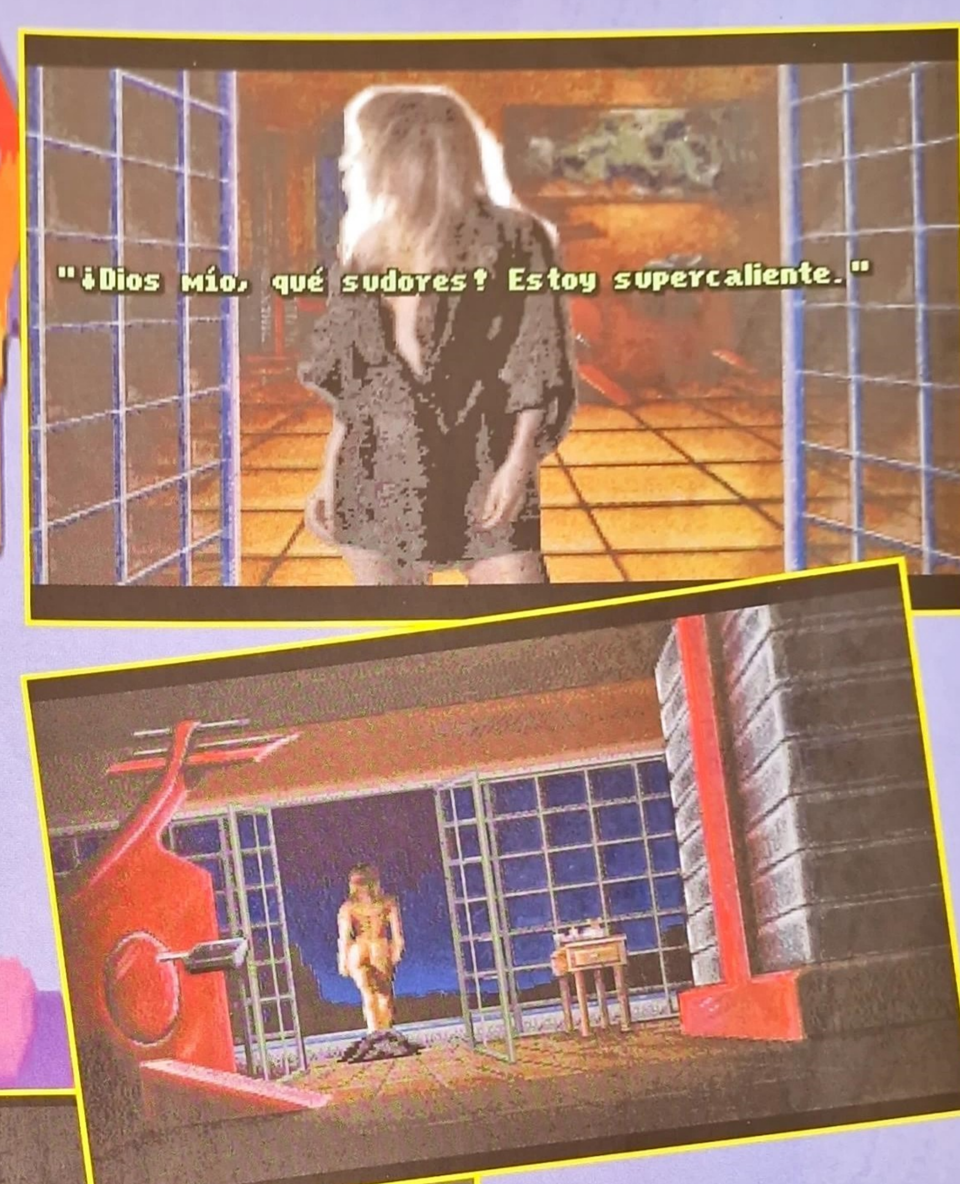
- OK Tricks & Tracks: LES MANLEY IN: LOST IN L.A.
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

¡ESTO ES

Reacciona sin perder tiempo: lo primero que tienes que hacer es leer la noticia del eclipse junto a una máquina de periódicos. A continuación, debes dirigirte a la playa y localizar a un rubiales cachas con el coeficiente intelectual de una cafetera. Necesitas intercambiar con él todas las frases que aparezcan en tu caja de diálogos, dejando para el final la que hace referencia al eclipse. Este chico, que es además el salvavidas, te proporcionará tus primeras pistas y además, te dará a conocer a personas como Cristy y Misty. El eclipse se producirá cuando estéis hablando sobre él; en ese momento, apáñatelas para quitarle el pañuelo al salvavidas y alejarte de allí.

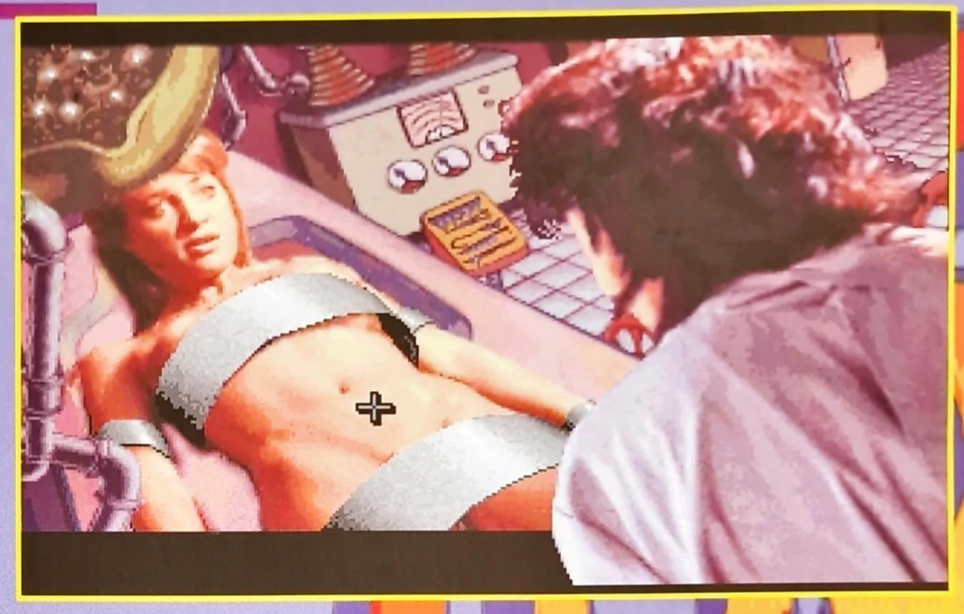
Justo en la pantalla del comienzo hay dos chicas culturistas haciendo ejercicios. Se trata de Cristy y Misty. Te conviene hablar con ellas todo lo que puedas y admirar sus poderosos músculos. No te preocupes, estos no son los mejores ejemplares del juego. Más adelante podrás ver chicas realmente guapas. Lo más importante de tu charla con las mujeres es que te darán información sobre Rock, un policía urbano de la ciudad. Sitúate en el mapa y selecciona Rodeo Drive. En esos instantes, aparecerá una secuencia en la que podemos ver a Lafonda, la chica de tu amigo Les, con señales de haber sido torturada y delante del malo de esta película.

En Rodeo Drive, verás un fantástico Ferrari que te está esperando. Sólo exami-



"Hola, cariño. ¿Qué era ese ruido?"

HOLLYWOOD!





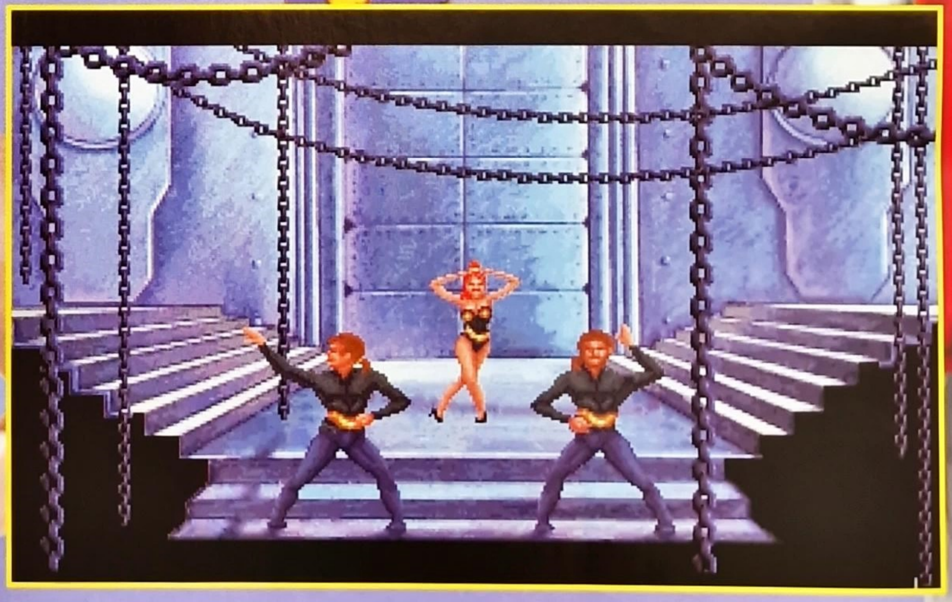
nale para comprobar que tiene mejor sistema de seguridad que el Pentágono... ¡ah, se me olvidaba! Hay una paloma a la que podrás molestar; al levantar el vuelo te dejará una caca pegada en el parabrisas. Utiliza tu tarjeta de crédito para recoger el regalo del ave. Aunque parezca algo sucio, esta deposición tendrá su importancia más adelante. De nuevo mira el mapa y dirígete a Hollywood Boulevard.

EL CENTRO DE LA CIUDAD

Habla con Rock, el policía, que está en una esquina controlando el tráfico. No le molestarás mucho porque no hay coches a la vista. Pregúntale sobre las desapariciones de famosos, entre ellas las de tu amigo Helmut. Él te dirá que no sabe nada, pero que existe una base de datos llamada L.A.P.D. donde podemos obtener la información que queremos. Les sonríe, puesto que es un experto en informática. Ahora necesitamos un ordenador.

Nos encontramos con una pareja de ancianos turistas que quieren un autógrafo de una estrella. Habla con ellos y, tras muchos malentendidos, fírmales un autógrafo. Ellos, en señal de agradecimiento, te darán un mapa de la ciudad. En el mapa, pulsa sobre Sunset & Vine. Ahora habla con el vendedor callejero. Las cosas no le van muy bien al chico en este barrio;

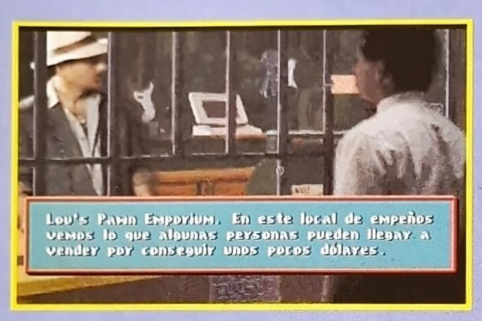


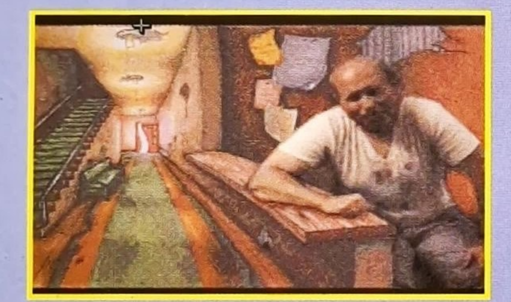




Les no conoce la ciudad y no sabe dónde dirigirse. Dale el mapa de los turistas y el vendedor te obsequiará con un teléfono portátil. De nuevo dirígete a Hollywood Boulevard y localiza en las pantallas de la derecha a un hombre apoyado en una esquina, que responde al nombre de Blade. Él te dirá que espera una llamada. Para facilitarle las cosas, dale el teléfono portátil. Blade llamará a un amigo suyo de las oficinas de Accolade, los programadores del juego, y podrás conseguir la primera parte de la palabra clave de la base de







datos de la compañía: "El".

Enfrente de Blade, se sitúa el Murry's Hotel. Pasa y habla con el dueño. Pregúntale sobre Blade. Te dirá que su nombre auténtico es Chico de Paz -sus padres eran *hippies*-. Al despedirte de Murry, él levantará su brazo y podrás ver un pase en el mostrador. Entra de nuevo al hotel y dale el pase. Te pedirá que le hagas un favor: di que sí y Murry te dará el pase y un carrete de fotos. Sal de nuevo a la calle y llama a Blade por su auténtico nombre. Él se mostrará sorprendido pero te indicará cómo enfrentarte a la pandilla de *raperos* que vigila la entrada de la tienda de empeños.



UNA FOTO VITAL

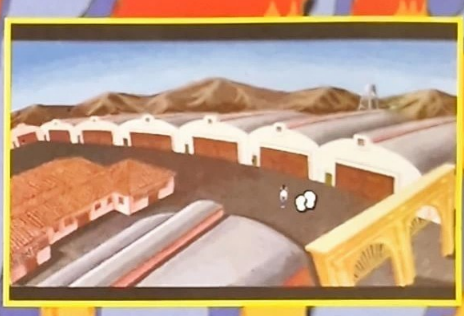
En la pantalla de Rock se encuentra una tienda de fotos. Entra en ella y hazte una foto con un cartel de Lafonda Turner. Tendrás que entregar el carrete de Murry. Con la foto en tu poder, dirígete al sur, a la tienda de empeños. Delante de ti, tienes a The Boyz, una panda de *raperos* amenazadores. En el fondo son unos pijos aburridos, así que con un poco de decisión por tu parte y echándole mucho morro conseguirás entrar. Pero antes, entrégales el pañuelo que le quitaste al tío de la playa.



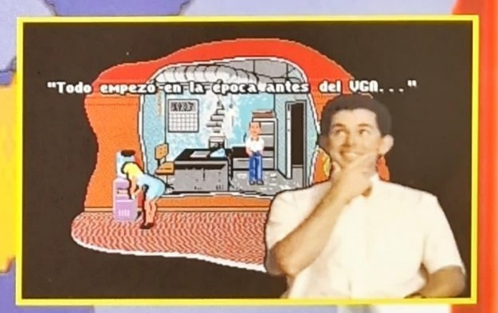
FANATICAS DEL BIT

Resulta que el dueño de la tienda de empeños es un fan empedernido de Lafonda. Entrégale la foto y él te dará un ordenador portátil. ¡Ya puedes acceder a la base de datos! No cantes victoria tan rápido porque necesitarás un disco de sistema y algo más para acceder a la red de datos. Ahora viene lo más interesante del programa. Sigue la calle al



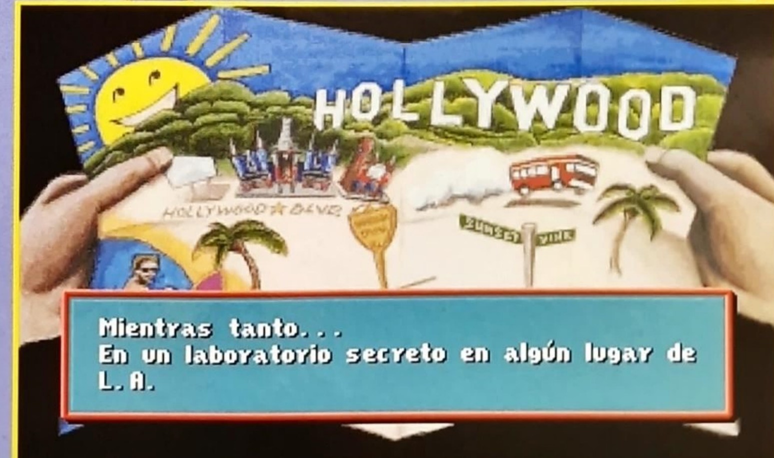


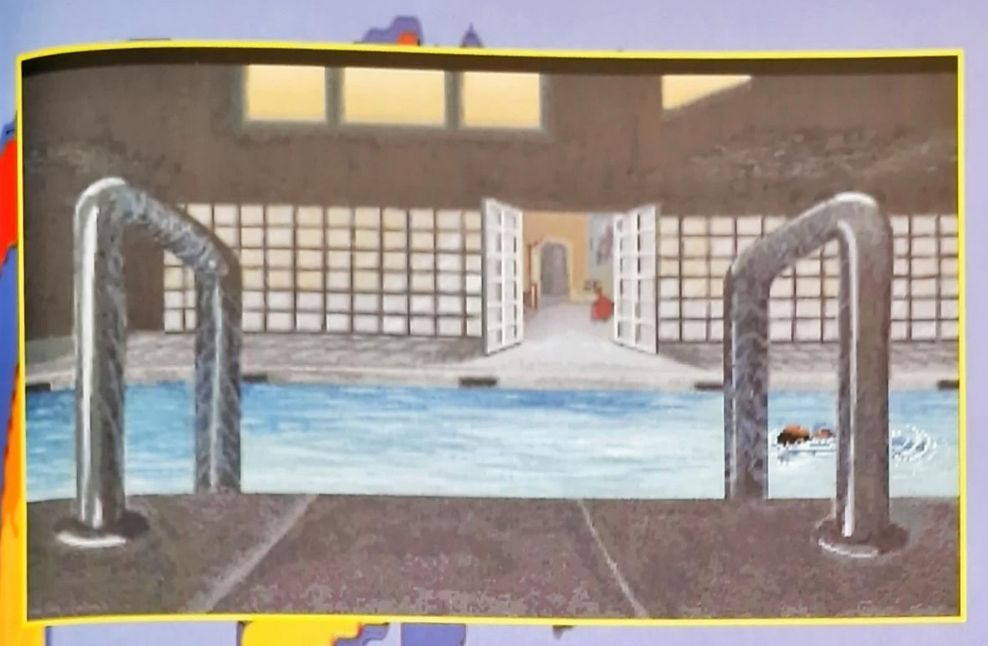




Al mismo tiempo que Les Manley investiga, Helmut y Lafonda se encuentran en una sórdida estancia, aún desconocida. Su vida corre grave peligro.



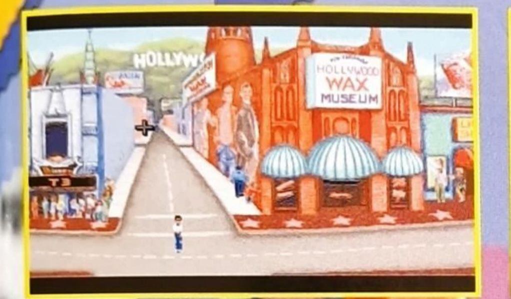




Sur de Blade y entra en el Club Mud, sin olvidarte de darle el pase al portero. Entras, y después sale un mensaje comunicándote lo bien que te lo has pasado... te levantas de la cama con dos auténticas bellezas; ellas te pedirán *más*, pero no seas mal pensado. Se trata unas fanáticas de la informática anonadadas por tu fuente inagotable de conocimientos. Después de una larga sucesión de imágenes digitalizadas que quitan la respiración, tus amiguitas están dispuestas a hacer lo que quieras. Tendrás que dejar a un lado tus deseos y ver lo que realmente necesitas. O sea, un disco del sistema, que ellas guardan en un sitio *secreto*.

Curiosamente puedes conectar el ordenador a la red telefónica con una clavija que hay en la habitación. Cargas el ordenador con el disco del sistema. Después de comprobar que todo funciona a la mil maravillas, accederás a la base de datos. Entre todas las posibles claves, escoges "Elvis", ya que es la única que empieza por "El". Una vez dentro del expediente de las desapariciones, sabrás cuáles son los principales sospechosos: la cantante Maladonna y el productor Abe Golstein. Despídete de tus dulces amigas. Es una lástima porque nos han hecho pasar muy buenos ratos.

En el mapa, pulsa sobre Paramount Studios y te toparás con a un portero reacio a que pases. Dile que sabes que su jefe está implicado en un turbio asunto. Se lo piensa, llama por teléfono y después te deja pasar. Dirígete al segundo estudio, donde ruedan una película de terror. Tendrás que subir a una barca, para pasar a la otra orilla. La barca tiene un agujero, así que es un buen momento para utilizar la caca de la paloma para rellenar el hueco. ¿Ves como el regalo de la paloma era útil



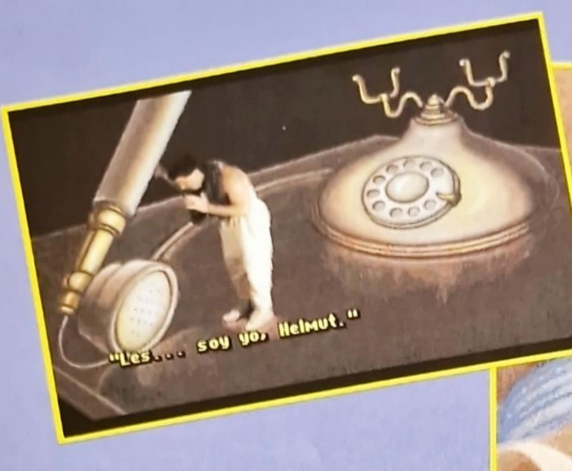












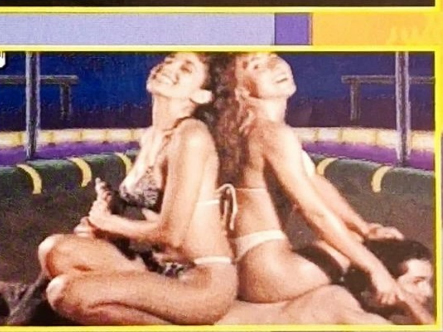
al fin y al cabo, desconfiadillo?

Cruza la orilla y abre la puerta del caserón. Aparecerá Jason, el protagonista de la saga de Viernes 13. Ríete de él a mandíbula batiente: te dará un hachazo capaz de partirte por la mitad. Pero no hay que preocuparse, tan sólo son efectos especiales. Ya sabes que en el cine todo es mentira. En ese momento, se abre una puerta secreta para cortar la escena. Coge el hacha de Jason y métete por la puerta.

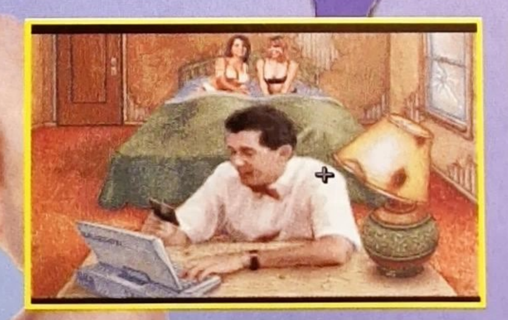
Entrarás de lleno en el nuevo vídeo de Maladonna y te harás famoso, así como lo oyes. Ahora que has entrado en la gran mundo, tendrás que localizar a un agente para promocionarte.













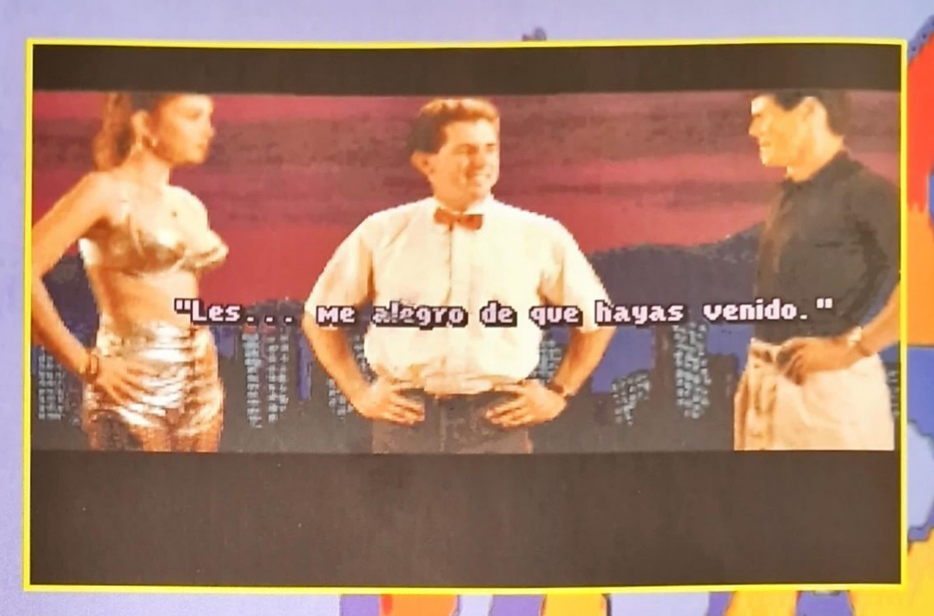


NUEVA IMAGEN

En Sunset & Vine, encontrarás lo que buscas, un agente dispuesto a hacerte una estrella. El elegido se llama Tony Leoni, pero necesitará un *book* con fotos tuyas. Es imprescindible pasar por la consulta de un fotógrafo. En Vine Avenue, al lado del vendedor, hay un fotógrafo profesional, Luther Blue, que te aconsejará una operación de cirugía estética facial. Nadie nada mejor que el doctor Nick de Rodeo Drive para tan ardua tarea. La clínica del Dr. Nick te ofrece varios presupuestos, pero como estamos en crisis, pídele el más económico: una opera-

ción de nariz. Y bastante curiosa, por cierto. En el estudio de Luther consentirán -por fin- en hacerte un libro de fotos, siempre después de vestirte adecuadamente.

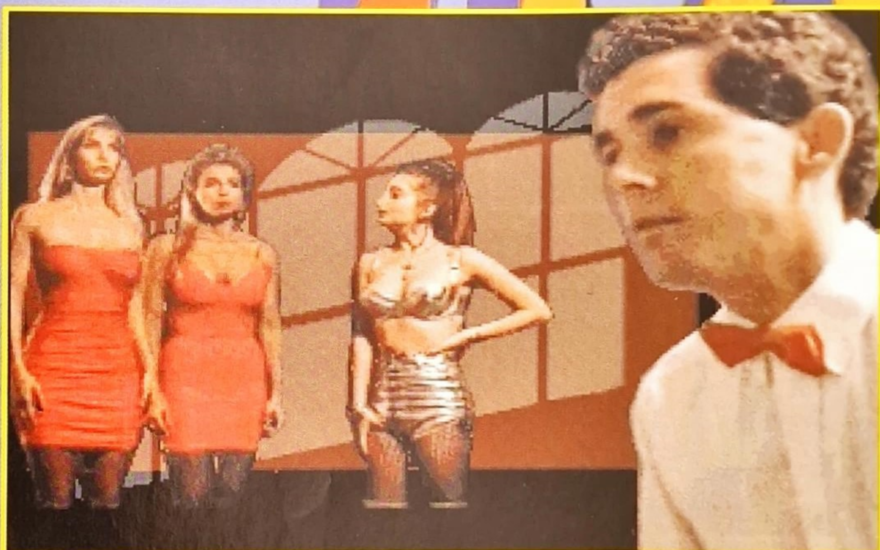
Volvemos de nuevo a Rodeo Drive, al lado de la clínica de belleza, donde hay una famosa tienda de ropa llamada Les Boutique. Habla con la dependienta, seleccionando la frase "Sólo quiero echar un vistazo", y escóndete entre la ropa de la derecha. En ese momento, viene Maladonna y oirás una conversación muy interesante que demuestra que ella puede ser la responsable de todas las desapariciones.



SUCIA JET-SET

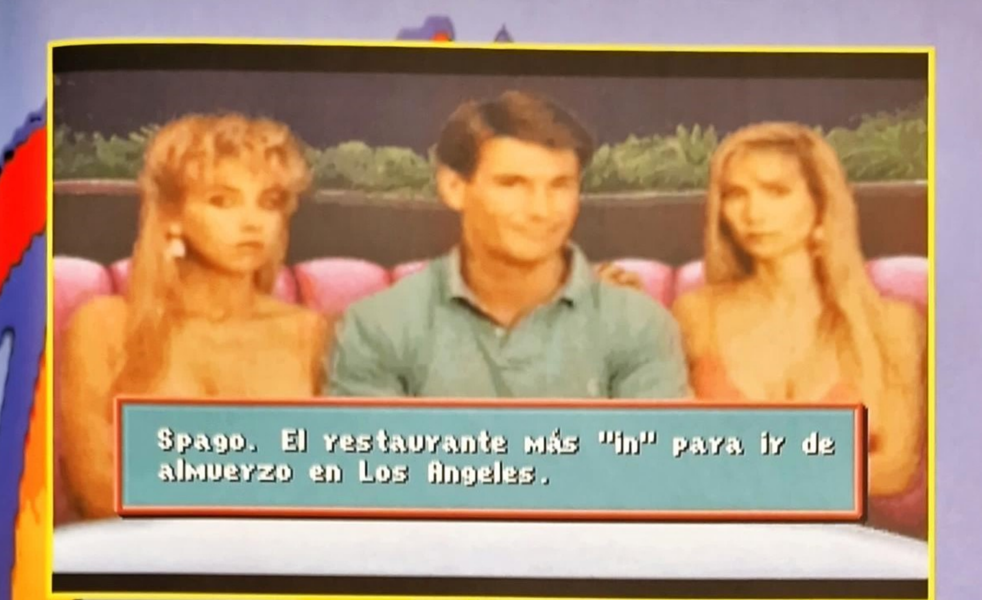
Por fin tienes la entrevista con Abe, el productor de cine. La larga historia de tu vida contada en CGA, el sistema gráfico de ordenadores de otra época, conmueve a Abe, que propondrá hacer una película de tu vida, contigo como protagonista, claro. Recházalo sin dudarlo. Lo primero es resolver el misterio y encontrar a tu amigo. Después, eres invitado a la divertida fiesta del Dr. Nick. Tienes que aceptar la invitación, para poder hallar más pistas.

En plena fiesta del Dr. Nick, trabas una animada conversación con Maladonna y Abe. Es el momento: cúlpales de ser los



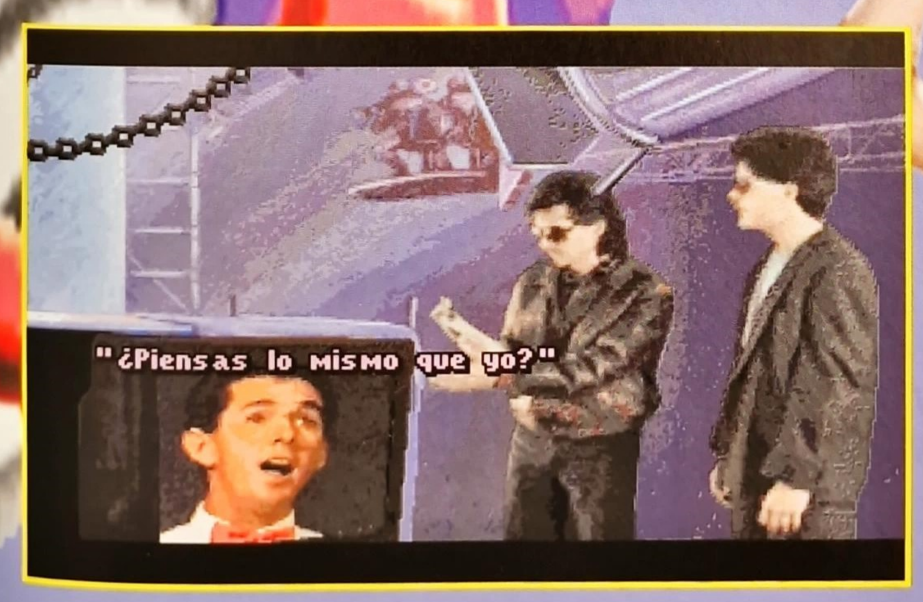








Cuando saltes a la fama, procura no endiosarte ni comenzar tu carrera sin antes haber rescatado a Helmut. Te arrepentirás, si aceptas la proposición de hacer una película autobiográfica. Sí, es muy tentador, pero el único objetivo de convertirte en un personaje público es hallar pistas para localizar a tus amigos.

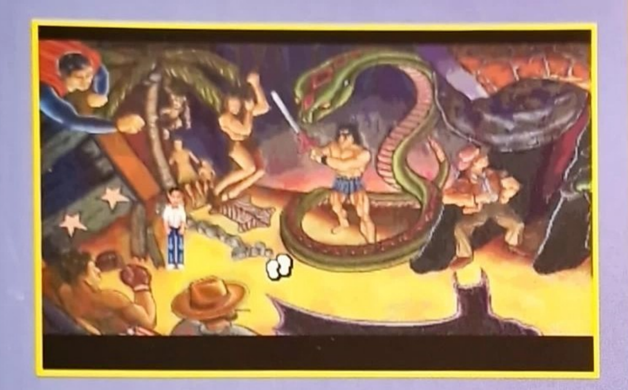


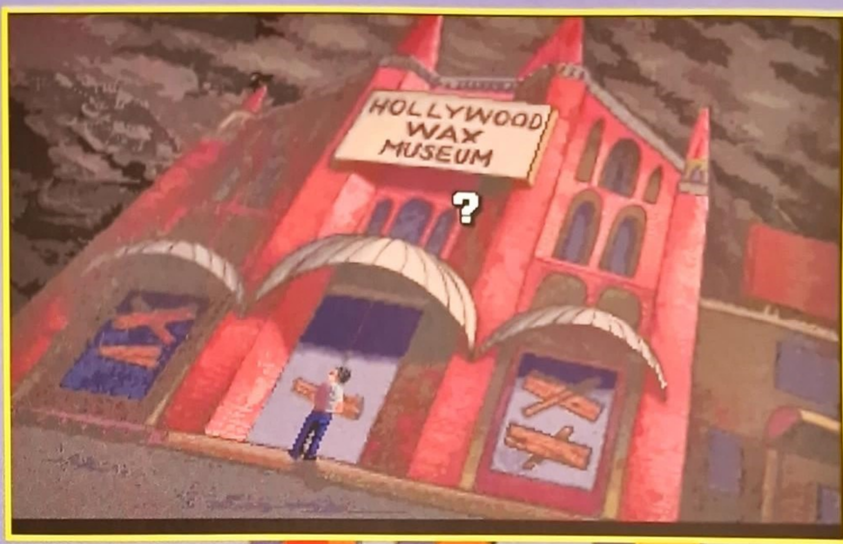
responsables de las desapariciones. Verás cómo se enzarzan en una serie de acusaciones mutuas. En esos momentos, las chicas que estaban al lado de Abe en la entrevista aparecen y secuestran a Maladonna, metiéndola en una limousine blanca: igual que en todos los raptos anteriores. Piensas que Maladonna deja de ser sospechosa y el juego aprovecha para mostrarnos una estupenda imagen digitalizada del abundante escote de la artista. Sigues al coche y acabas en el sitio más tétrico que te puedas imaginar: el museo de cera.

UN LUGAR DE TERROR

Ante tu atónita mirada aparece la horrible imagen del museo de cera. No te lo piensas dos veces y utilizas el hacha para abrir la puerta de madera. Después de pasar varias salas con personajes del cine, debes coger una antorcha. Al fondo del todo, podrás ver a Lafonda, Maladonna y Helmut convertidos en cera. Toca a Lafonda y se desprenderá un poco de cera. Con la antorcha toca la figurilla de Helmut para poder examinarle. En ese momento ... ¡eres agarrado por las mujeres más sospechosas de toda la historia, que te llevarán a la mesa del laboratorio de Mad Wax. Él es el responsable de todo el tinglado y, el muy imbécil, te contará todos sus planes: convertir en cera a todo bicho viviente de Hollywood. ¿La causa? Una antigua venganza. ¿La identidad de Mad Wax? Dejo que lo averigües tú mismo porque te vas a llevar una sorpresa. Parece que es el fin de Les, pero no. Como hemos acercado la an-







torcha a Helmut, la cera se desprende de su cuerpo y queda libre. Helmut es muy bajito pero muy inteligente y sabe lo que tiene que hacer. Coge la antorcha que tiró Les al ser capturado y sitúate en la figura de Conan. Arrima la antorcha a su espada y cógela. Haz lo mismo con el taparrabos de Tarzán.

En la propia plataforma donde estaba Helmut, usa la espada para arrancar trocitos de cera. Verás que la figura de Alien babea continuamente. Pues bien, recoge estos fluidos para que Helmut los deposite en el recipiente de cera que ha hecho. Ponte enfrente del sarcófago y usa la espada en él. Tienes enfrente el hueco de las escaleras y al fondo la mesa donde Les va a ser convertido en una rígida figura de cera.

Usa el taparrabos como paracaídas y caerás justo encima de Les. Tira la cera sobre las bandas metálicas que le aprisionan y nuestro amigo podrá liberarse. El malvado Mad Wax coge al pobre Helmut y se lo lleva escaleras arriba. Les intenta perseguirle, pero las rubias que tiene Mad como ayudantes intentan impedírselo. No tienes ningún arma, sólo tu tarjeta de crédito. Enséñasela y como en el fondo les encanta la ropa, se derretirán literalmente... y es que las rubias son cera auténtica.

CAMPANAS Y CERA

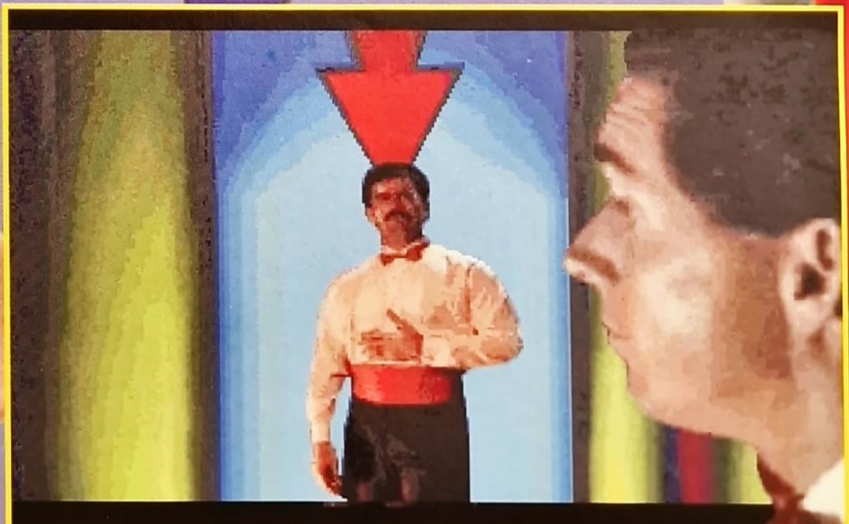
La siguiente escena es en un campanario. Abre la trampilla para que pueda subir Les. Nuestro amigo intenta convencer a Mad Wax para que se entregue, pero no saca nada en claro. Es más, amenaza con matar a Helmut. Saca la tarjeta de crédito; en cambio Mad te enseñará su pistola. Desesperado, intentas tocar la cuerda de la campana, sin ningún éxito. Helmut morderá la mano de Mad y saltará a la cuerda de la campana, que se pondrá a repicar furiosamente.

La potencia del sonido hace que Mad se tape los oidos y suelte la pistola. Para que no te pase lo mismo, utiliza la cera que arrancaste de la figura de Lafonda y póntela en los oidos. Intenta coger la pistola. Será difícil, pero en ese momento, y gra-

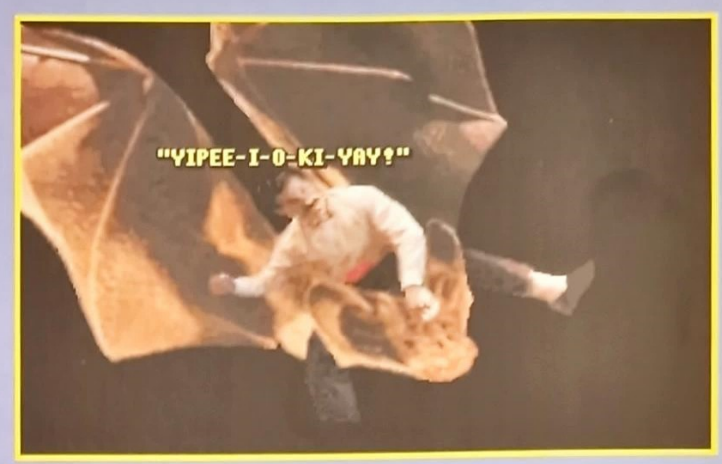




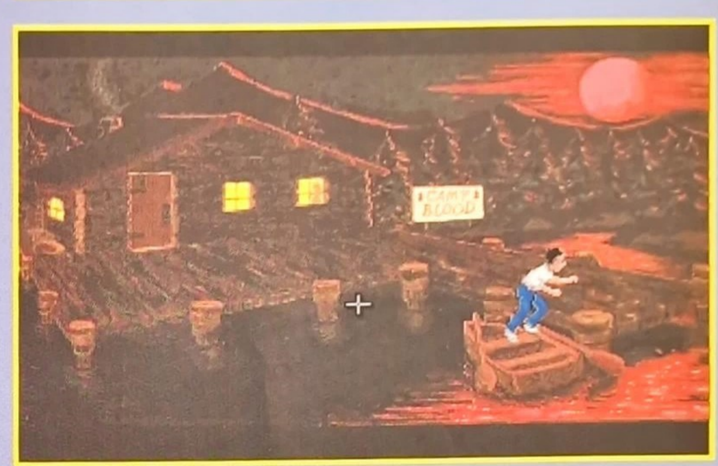










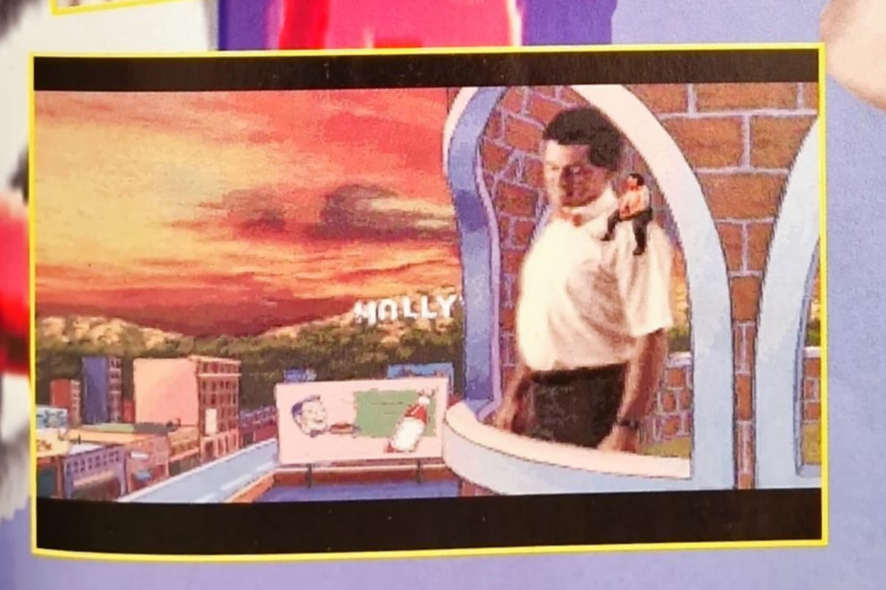


cias a un murciélago, Helmut salta de la cuerda y se coloca detrás de Mad Wax. Es la señal: empuja a Mad y éste tropezará con Helmut, cayéndose por el hueco del campanario.

Todo acabó. Helmut y Les sonríen después de vivir un montón de aventuras. Nuestros amigos por fin respiran tranquilos y, lo que es mejor, tienen a dos bombones esperándoles abajo.

En definitiva, son felices. Ha valido la pena tanta peripecia, tanto ir y venir de un lado para otro de Los Ángeles. Ahora lo único que hay que hacer es llamar a Accolade para que nos den la dirección de las amiguitas de Les. ¿Te apuntas?

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ

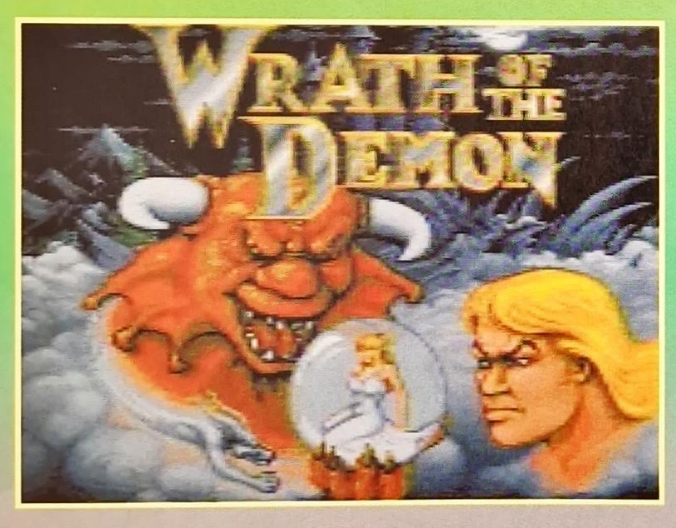


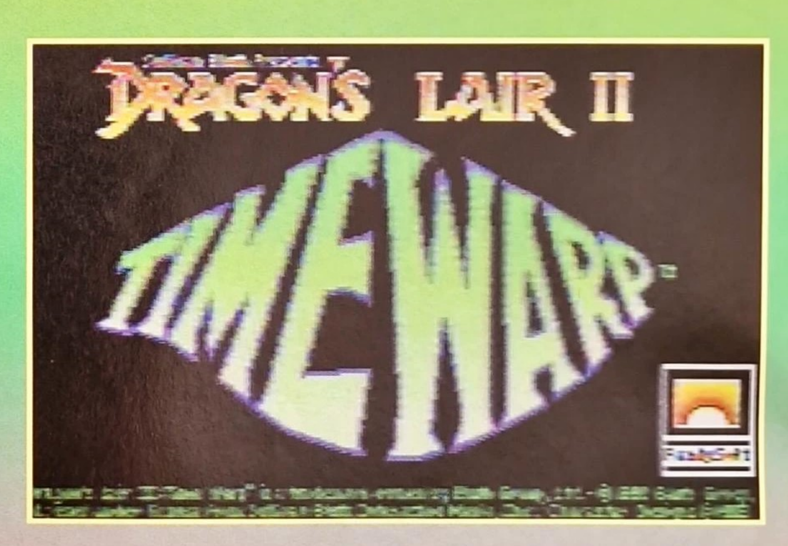


- ANIMATION CLASSICS PACK
- Compañía: READYSOFT
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjetas de video: CGA, EGA, VGA
- Tarjetas de audio: ADLIB, SOUND BLASTER

Animation Classics Pack

ANTIGUAS Y AVENTURAS





En diversos momentos de nuestras vidas, todos hemos deseado ser héroes, incluso es posible que alguno de nosotros hayamos sido un poco héroes en alguna ocasión. Lo que no tengo muy claro y apostaría en contra sobre ello, es que jamás viviremos unas aventuras tan locas y peligrosas como las que corren los personajes de estos juegos que ahora comentaré. Por ello creo que disfrutaremos plenamente jugando con ellos y en cierto modo le ayudaremos a ser héroes, ya que esto no es nada fácil para nadie. Cualquier héroe necesita un empujón y ahí está la importancia de nuestra actuación.

Conviene conocer un poco a los personajes a los que ayudaremos. En cierto modo los tres personajes son muy similares en cuanto a su valentía y dedicación por llevar adelante su causa y, sin em-

bargo, los tres son muy diferentes en cuanto a su forma de ser. Vayamos por partes. En Space Ace, nuestro protagonista es Ace. Este es un personaje hábil, fuerte, rápido de reflejos, valiente y de apariencia seductora. Me recuerda la forma de ser de James Bond (agente 007) pero transportado a una época futura. Otra forma de ser bastante diferente encontraremos en el protagonista de Wrath of the Demon. Es un personaje fuerte y ágil como Rambo e inteligente y capaz de utilizar sus escasos recursos contra los malvados enemigos que deberá batir, uno tras otro, para conseguir su

"nunca podremos saber donde encontraremos un valiente", pero creo que este es uno de los casos donde ninguno de nosotros lo hubiéramos sospechado y cuando juguéis con él descubriréis por qué digo esto.

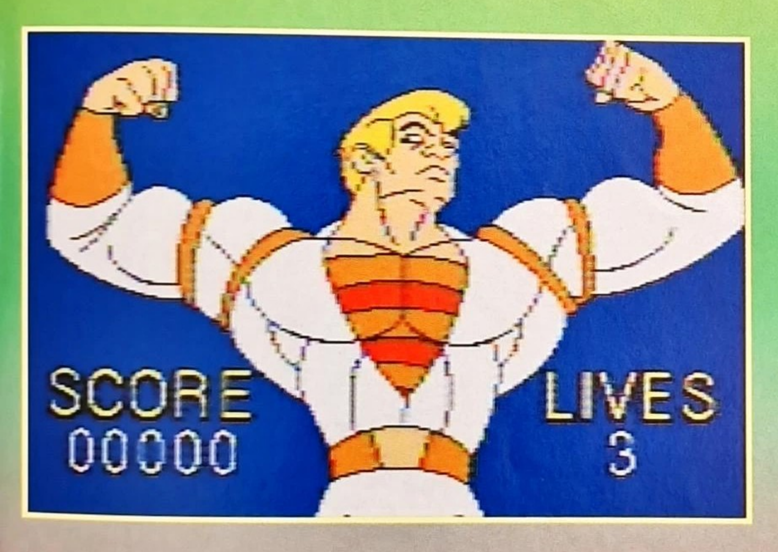
En resumen, nos vamos a encontrar con tres aventuras, que tal vez ya conozcáis, entretenidas y perfectamente ideadas para picarnos al máximo y conseguir una adicción total por ellos. Pero creo que ya me he enrollado bastante con estas historias y debo explicar un poco en que consisten cada una de las aventuras que deberemos pasar en cada juego.

dades que nos esperan. Pero sepamos que ha ocurrido..... .El mago Anthrax, encendió la última de las treinta velas que le rodeaban formando un círculo. Las llamas temblaban suavemente (el viento no se sentía) y una nubecilla de humo colorado se elevaba desde cada una de ellas formando

un ambiente turbulento. Anthrax levantó sus brazos y murmuró un viejo conjuro. Esto trajo consigo una revolución de la atmósfera de ese lugar, se produjeron fuertes flashes de luz y se comenzó a palpar una malévola energía. A medida que el mago continuaba con el conjuro, co-

GLORIOSAS

Tres héroes gloriosos de aventuras, populares, ilustres y muy peculiares, se presentan para hacernos disfrutar locamente con aventuras ya conocidas por todos pero que nos aseguran un alto nivel de entretenimiento y una gran calidad, pese al tiempo que llevan entre nosotros.





fin. Ahora nos encontramos con el más simpático de los tres héroes. Este es el protagonista de Dragon's Lair, Dirk the Daring, que a su valentía no muy resaltada y una inteligencia no va mucho más lejos que su valentía, añade un despiste fuera de lo común. Como relata el dicho:

WRATH OF THE DEMON

Nada más ejecutar el juego nos daremos cuenta de que algo tenebroso nos espera. El ambiente sombrío y maligno que se respira en las primeras pantallas y las escenas de presentación, con asesinato incluido, nos dejan bien a las claras las posibili-

menzaba a materializarse una retorcida imagen sobre la rabiosa tormenta. Esta imagen no era humana, era de un demonio al que se le daba por muerto hace mucho tiempo. Con una estruendosa voz que sobresalía sobre la tormenta el demonio habló al mago y le preguntó,












¿quién molesta el sueño del demonio?, ¿qué criatura se cree tan poderosa para arriesgarse a la furia del demonio?. Ante estas palabras, Anthrax se elevó como pudo sobre la furibunda tormenta y le contestó. Le contó que era Anthrax, el mago de la corte de su majestad y que le había invocado para pedirle la realización de una petición, matar al Rey y otorgar al propio Anthrax el reinado. El demonio se carcajeó sarcásticamente y le comentó que debería hacerlo, pero para su propio disfrute y no para una insignificante criatura como Anthrax. De pronto cayó un rayo sobre Anthrax y lo convirtió en una pila de cenizas. En ese momento, todo comenzó a oscurecerse, las nubes aumentaban más y más extendiéndose desde las ventanas de la torre. Las zarzas comenzaron a desarrollarse como largas enredaderas, se ocultó el sol y una lluvia hechizada comenzó a caer haciendo arder los campos y secando todos los terrenos , rocas y haciendo surgir malvados esbirros del demonio que comenzaron a destruir el reino. En un momento todo era una ruina tan lejos como la vista alcanzaba.

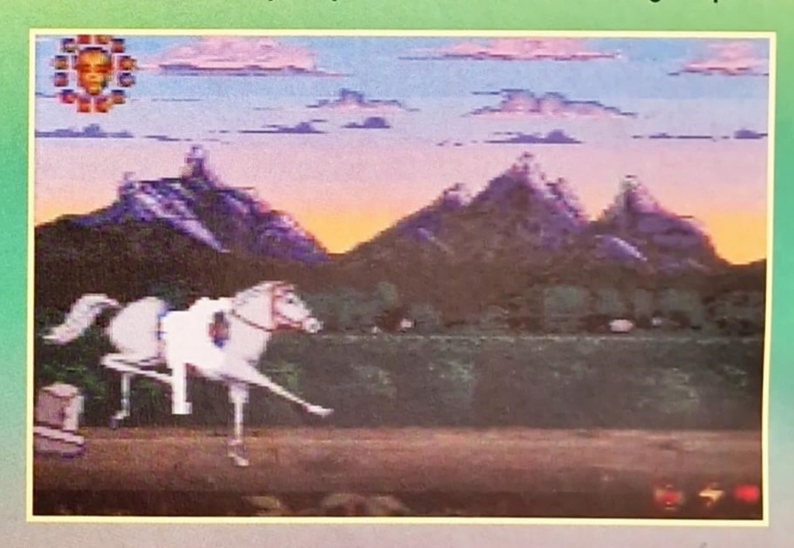
Todo el próspero y fértil reino había sido destrozado, salvo algún pájaro que tuvo la suerte de ser olvidado en esta malévola acción. Los meses, años, décadas,.. pasaban y la memoria del reino destruido se perdió como el polvo con el viento. Todo lo que quedaba era un castillo abandonado y el trono vacío donde una vez el rey ejerció su poder.

Pasó el tiempo, y algunos hombres que vagaban el mundo recorrieron el territorio y se asentaron en él. El demonio confiado, dormía recuperando las fuerzas gastadas en tan magna destrucción. Se creó un nuevo reino gobernado por un nuevo rey. El reino se hizo próspero de nuevo con el paso de los años. Sin embargo, el sueño del demonio llegó a su fin y llegaba de nuevo la hora de la destrucción. Pero en el hueco de un árbol, un hada se dio cuenta de la terrible pesadilla que estaba por llegar. En sueños había visto una terrible plaga de monstruos que se movían a través de las tierras, la cara de un demonio muy poderoso venía una y otra vez a su mente. El rey debía ser avisado y encontrar a alguien que encuentre al demonio y lo destruya. El demonio, sin embargo, la descubrió y mandó a uno de los esbirros a que la secuestrara. El hada mandó entonces un mensaje mental al rey para que mandara un caballero a rescatarla. El rey eligió un caballero para tal fin y a su mejor mensajero para que le llevara la orden a este caballero. El demonio se dio cuenta y pensó que uno de sus monstruos voladores debería asesinar al mensajero y con esto acabaría el problema. Así lo hizo. Pasaba por allí un caminante en busca de alojamiento que vio volar sobre él al monstruo. Al ver la sangre de su mirada y su rostro cruel le siguió presumiendo que iba a cometer alguna maldad. Llegó demasiado tarde y sólo pudo ver al mensajero asesinado y el mensaje que llevaba en su mano.

Aquí comienza la misión. Tendrás que llegar al palacio donde recibirás las órdenes del rey de cabalgar a toda velocidad y defender el reino. El rey te promete la mano de su hija si tienes éxito en tu misión. Las hordas malvadas de esbirros del demonio atraviesan el territorio e intentarán poner fin a tu misión. El rey te lo dice, eres el único capaz de liberar el reino de las garras del demonio, ¿lo conseguirás?.

Encontrarás bonitas pantallas que requerirán toda tu habilidad para atravesarlas y conseguir tu fin. Cabalgarás recogiendo todas las pócimas que puedan ayudarte, lucharás en desigual pelea contra los esbirros del mal y siempre tendrás que tener en cuenta la fuerza vital que te queda, que aparecerá en una de las esquinas y también podrás usar distintas pociones que incluso te harán inmortal, aunque solo sea por un momento.
















Descubre nuevas aventuras y ayuda al reino a librarse del malvado dominio. ¡Te necesitan de verdad!.

DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

Ya conocéis a Dirk de otras aventuras pasadas y posteriores. Parece que el pobre no tiene otra cosa que hacer que rescatar a la Princesa Daphne, ya que aventura tras aventura todo el mundo se empeña en secuestrarla. En su primera aventura fue el malvado dragón Singe. La rescató y antes de que pudiera disfrutarlo, el malvado Shapeshifter en la segunda aventura (fuga del castillo de Singe) la volvió a secuestrar.

Ahora, otro secuestro llama a tu puerta. La princesa Daphne ha sido secuestrada (y no para la pobre) por el malvado mago Mordroc y llevada a un lugar perdido en el tiempo, donde quiere forzarla a que se case con él. La única esperanza que tiene es que Dirk the Daring pueda rescatarla (misión



nada sencilla conociendo a Dirk). Para eso, tendremos que lograr que Dirk viaje en el tiempo, con la ayuda de una antigua máquina del tiempo. Durante este viaje, Dirk deberá observar y conquistar los extraordinarios peligros de distintas dimensiones en el tiempo. Pero no todo queda ahí, ya que tu deberás localizar a través del tiempo al mago y enfrentarte a él y derrotarle antes de que el malvado ponga un anillo de muerte en el dedo de Daphne y la pierdas para siempre en un tiempo desconocido.

Como ya sabrás, no tienes mando directo sobre los movimientos del juego. Tan solo podrás elegir una opción de movimiento y la aventura seguirá como una película de dibujos animados. Esto que es sencillo en apariencia, observarás que requiere más habilidad que otros juegos. Deberás elegir el momento justo en que llevar a cabo el movimiento y te aseguro que no es nada fácil. En esta aventura, en la que no conseguirás sin dificultad llegar a la máquina del tiempo, dispondrás de un libro en que te irá explicando las pantallas que esperan y como pasarlas. Pues ni por esas, no es nada sencillo hacerlo.

En resumen, si te gustan las emociones fuertes y las cosas complicadas, este es tu juego. ¿Crees que podrás con él?.

SPACE ACE

Siguiendo las formas de juego y la intensidad de Dragon's Lair nos encontramos con una historia similar pero traspasada a una época futura y donde los monstruos, serpientes y todo tipo de criaturas, con intenciones bastante dudosas, te asaltarán escena tras escena y te juro que te lo pondrán muy difícil. Pero, ahora que me doy cuenta, no te he explicado de que va ni que es lo que se te pondrá difícil. Pues resulta que el malvado comandante Borf está atacando la Tierra. Con la ayuda de su temida arma, el Infanto Ray, Borf reducirá a toda la humanidad en niños y conquistará el planeta. Solo existen dos personas con el coraje y la fuerza necesaria para parar a Borf y salvar la Tierra. Son la maravillosa Kimberly y el heroico Space Ace. Cuando ellos se acercan a la fortaleza de Borf, Ace es alcanzado por el Infanto Ray y es debilitado a la vez que Kimberly es secuestrada por el malvado. Sólo tu puedes guiar a Ace y a su alter-ego Dexter a rescatar a Kimberly y derrotar a Dexter, recordando que todos los peligros que antes te comenté y muchos más te acecharán hasta que lleves a cabo la misión.

Por cierto, al igual que en Dragon's Lair, dispones de tres vidas y de un libro en que te cuenta lo que debes hacer escena a escena. También te resultará muy difícil llevar estos consejos a cabo como en el otro juego. Por tanto, y para los tres juegos te recomiendo que grabes pantalla a pantalla tus progresos, ya que de lo contrario cuando menos te lo esperas te han matado y has vuelto a cero sin posibilidad de recuperar tus progresos anteriores.

LUIS VILLAR

OK 85%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	75
Originalidad:	75
Movimientos :	90



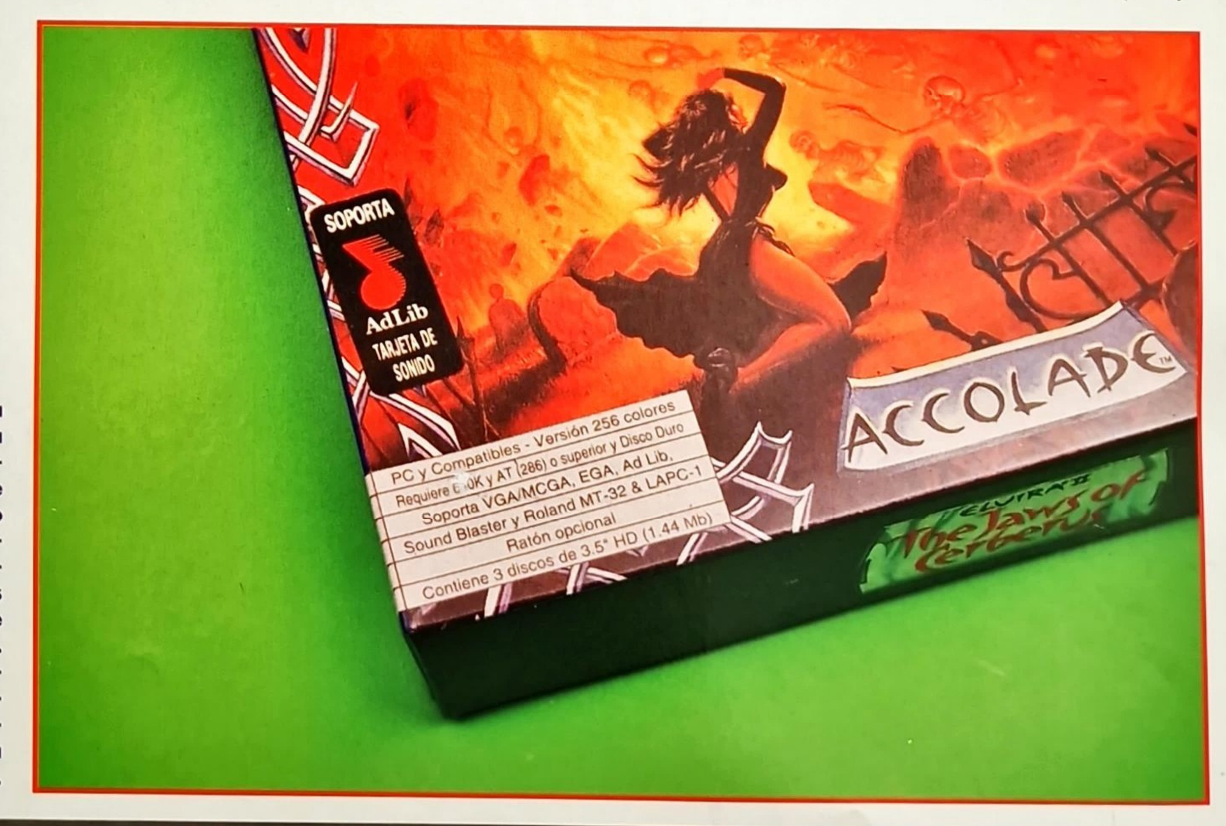





CONOCE L DE MS-DO

¿No es triste ver cómo en ocasiones un ordenador con 4 Mb de RAM no puede ejecutar un programa que necesita 640 Kb de memoria porque ésta no se administra correctamente? La solución: el Connection de este mes.

A lo largo de este texto me propongo dar las claves básicas para configurar la memoria del PC de acuerdo a las necesidades de cada momento. Para simplificar, me referiré a los tipos de memoria que requieren los juegos, que son de tres tipos: básica, extendida XMS y expandida LIM/EMS. Para saber qué tipo



Como veis en la foto, la mayoría de los juegos incluyen un breve cuadro técnico en el que se especifican los requerimientos hardware que son necesarios. Entre esta información se encuentra la cantidad de memoria necesaria.

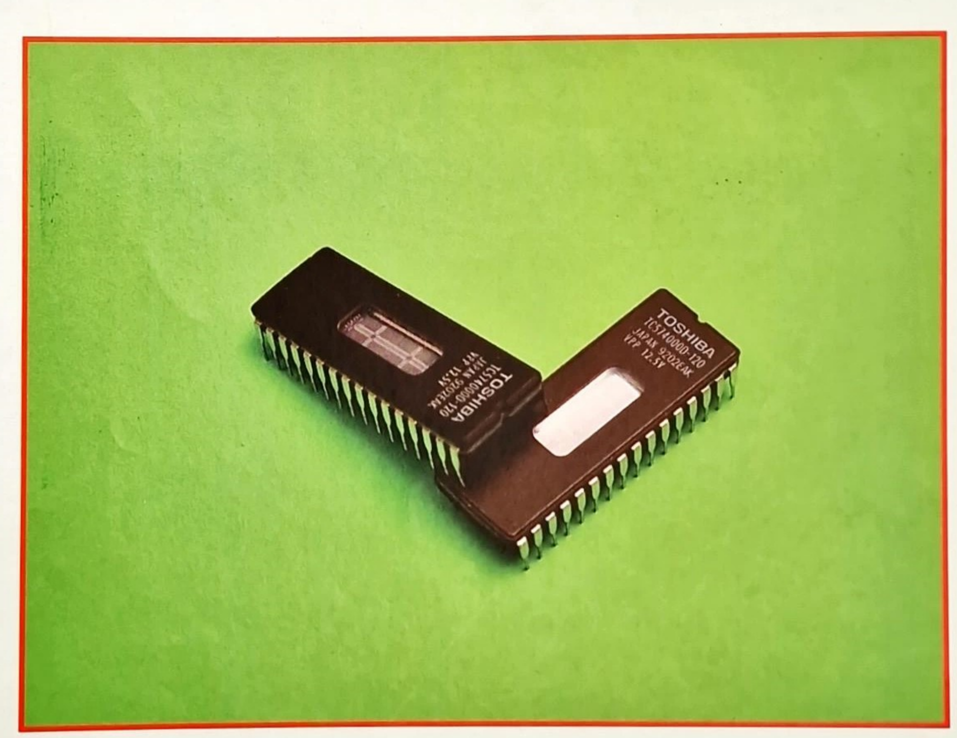
GESTION DE MEMORIA

LOS SECRETOS
OS 5.0 (I)

de memoria utiliza un juego, no tenéis más que mirar en la caja del producto, en la que aparecerá una etiqueta como la de la fotografía de este artículo.

Para un buen aprovechamiento de estos consejos y de los listados que se adjuntan, necesitáis un PC con procesador 386 o superior, MS-DOS 5.0 y 4 Mb de RAM. En sistemas inferiores no es posible utilizar al máximo la memoria del PC. No nos engañemos: si nuestro PC dispone de 4 Mb, puede que no sea capaz de ejecutar un programa que necesita 590 Kb, porque no tiene la memoria suficiente del tipo que es requerida para ese programa.

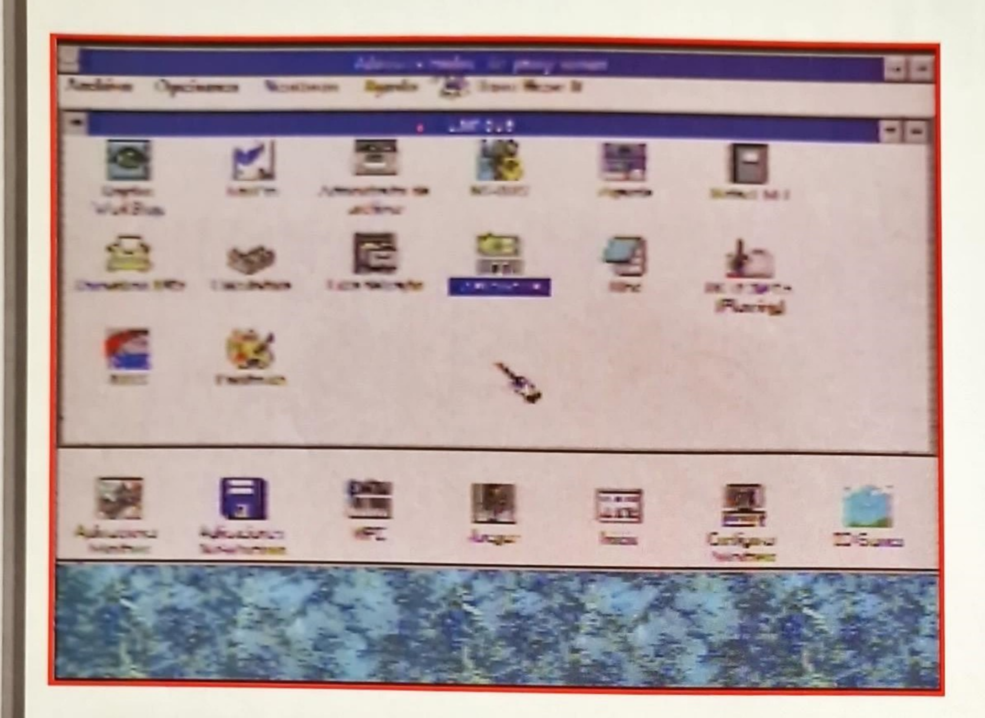
SOLO ENSAYANDO APRENDERAS A CONFIGURAR TU PC

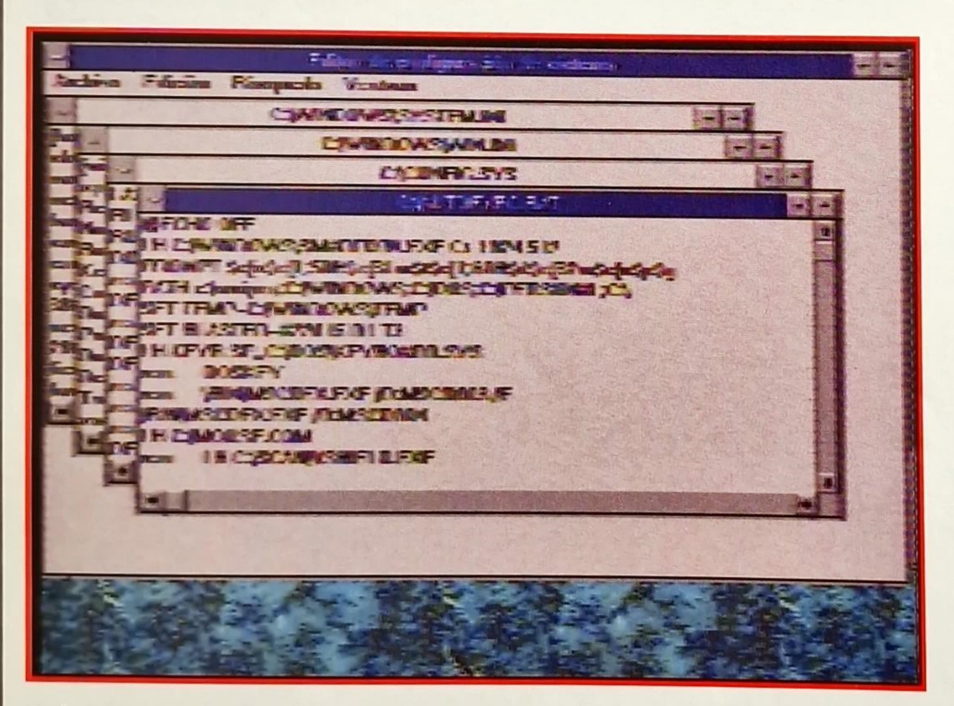


Los *chip* de memoria del PC son únicos, es decir, no necesitas un *chip* de memoria extendida, más otro de expandida, más otro de básica. De todo este lío de memorias el culpable es sólo el MS-DOS ya que los *chip* no las diferencian.

MEMORIAS PARA LIAR

La mayoría de los programas, incluyendo los juegos, necesitan la máxima memoria básica disponible. La memoria básica podemos definirla como las primeras 640 Kb de memoria RAM de nuestro PC.





Es la más rápida de todas, con lo que cada bit de memoria que tengamos disponible repercutirá directamente en la velocidad final del ordenador.

Con el sistema operativo MS-DOS 5.0 se pueden conseguir, sin necesidad de comprar nada, aparte del propio sistema operativo, unas 620 Kb libres de memoria básica. Podemos utilizar así el resto de memoria para ahorrar la máxima memoria básica disponible que es la mas rápida de todas. Para saber el estado actual de la memoria de nuestro PC, no tenemos más que utilizar la orden MEM /C y se nos dará un informe completo.

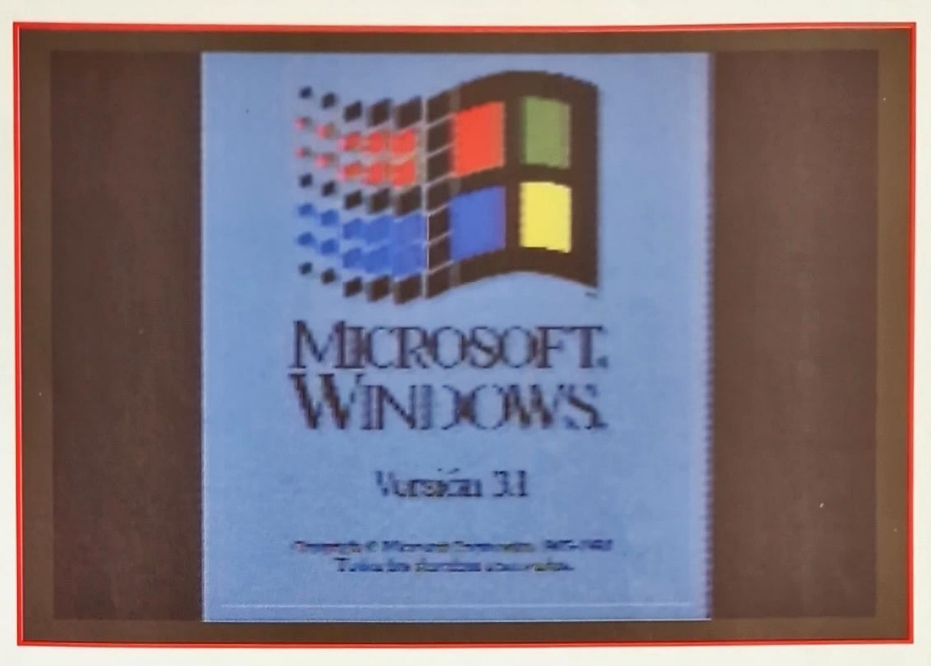
CONFIGURAR LA MEMORIA NO ES TAN DIFICIL COMO PUEDE PARECER

Podemos considerar que todo lo que no es memoria básica, es otro tipo de memoria que se puede configurar de dos formas diferentes: como memoria expandida LIM/EMS y/o como memoria extendida XMS. Si tu ordenador tiene más de 640 Kb, podrás crear memoria expandida y si además es un PC con un procesador 286 ó superior, esta memoria podrá ser extendida XMS.

El *driver* EMM386 es el que nos permite crear memoria extendida o expandida según nuestras necesidades, así el parámetro RAM crea memoria expandida LIM/EMS y el parámetro NOEMS crea memoria extendida XMS. Cuando, por ejemplo, veamos que un juego necesita memoria expandida utilizaremos la opción RAM y, a continuación, pondremos los bits que necesita. Por ejemplo, si un juego necesita 1 Mb de memoria expandida LIM/EMS pondremos RAM 1024 y el resto será memoria extendida XMS.

MAXIMA MEMORIA BASICA

Para conseguir la máxima memoria básica, será necesario cargar los *drivers*



(ratón, pantalla, CD-ROM...) fuera de las preciadas primeras 640 Kb. El sistema operativo MS-DOS 5.0 nos proporciona los medios suficientes para esta tarea; en los listados de este artículo se dan las mínimas líneas necesarias para que el ordenador funcione ahorrando la máxima memoria básica posible.

Cuando nosotros conectamos el PC, lo primero que éste hace es cargar el sistema operativo MS-DOS 5.0 y a continuación lee el archivo CONFIG.SYS, donde se instalan los controladores (*drivers*) y después el archivo AUTOEXEC.BAT, donde se instalan los programas residentes y algunas características del entorno en el que trabajamos como el color, *prompt*, *path*...

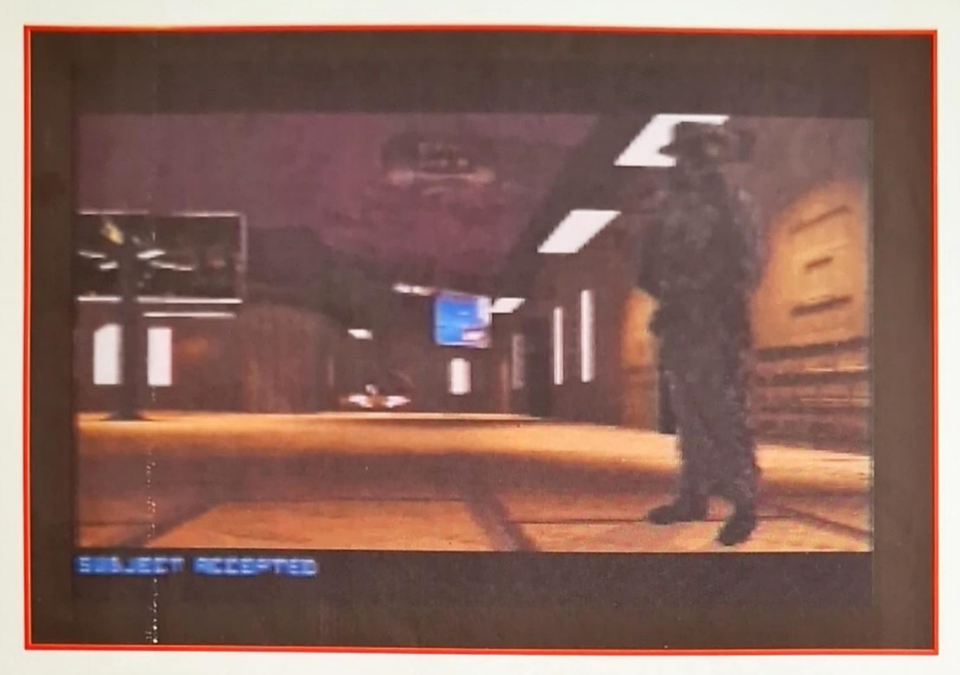
Es importantísimo que, a la hora de ensayar y modificar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT, lo hagamos desde la unidad de disquetes A:, ya que si lo que hacemos es modificar directamente los archivos del disco duro C: y meteremos la pata, puede ocurrir que nos encontremos con que nuestro PC no es capaz de arrancar y si no tenemos un disco de arranque de emergencia, no podremos utilizarlo. Para crear un disco de arranque, introduciremos en la unidad A: un disquete virgen y utilizaremos la orden FORMAT A: /S para crear un disquete de arranque. Luego en ese disquete crearemos los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT, que iremos modificando hasta que demos con la configuración que más nos interese. Una vez que terminemos de configurar estos archivos y comprobemos que el PC arranca sin problemas, podremos ir a los del disco duro y modificarlos sustituyéndolos por los archivos del disquete A: y no corriendo así ningún riesgo.

DEBEMOS REALIZAR LAS MODIFICACIONES DESDE UN DISQUETE PARA NO CORRER RIESGOS

Los comandos que nos proporciona MS-DOS 5.0 para ahorrar memoria básica son: DEVICEHIGH en el archivo CONFIG.SYS, para cargar los controladores o drivers fuera de las 640 Kb de la memoria básica, y LH en el archivo AUTOEXEC.BAT, para cargar los programas residentes.

Con los archivos que se dan de ejemplo aquí se consiguen 620 Kb de memoria básica libre, 256 Kb de memoria expandida LIM/EMS libres y 2800 Kb de memoria extendida XMS. Esto es suficiente para que la mayoría de los juegos funcionen correctamente. Una advertencia: es muy común errar al calcular los Kb libres que tenemos ya que lo que se suele hacer es dividir entre mil y lo que hay que hacer es dividir entre 1024. Esto confunde especialmente al ver la memoria básica libre, ya que 623000 bits libres son unas 608 Kb libres y no 620 Kb como podría parecer al principio.

Si necesitamos la máxima memoria extendida XMS libre, escribiremos DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS y si necesitamos la máxima memoria expandida LIM/EMS pondremos DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM nnnn, donde "nnnn" es el número en bits deseado de Kb de memoria expandida requerida; si pones más memoria de la disponible, el sistema operativo te cojerá la máxima posible. Entre los nú-



meros típicos que puedes poner se encuentran: 1024, 2048 y 3072. Por defecto se dan 640 Kb de las que quedan libres unas 256 Kb. Ten en cuenta que los programas y controladores que cargas fuera de la memoria básica quitan espacio al resto de memoria. Los programas de este estilo son los que se encargan de habilitar el teclado en castellano, el ratón...

LA MEMORIA ALTA

Para no liar aún mas este cóctel de memorias que se da en nuestros PC con el sistema operativo MS-DOS 5.0, he preferido dejar el tema de la memoria alta para el final. Para simplificar, la memoria alta es aquella que se encuentra entre las primeras 640 Kb y las 1024 Kb, si os fijais al ejecutar la orden MEM /C y sumais memoria básica + memoria extendida XMS + memoria expandida LIM/EMS comprobareis que el total no suma toda la memoria instalada en vuestro PC. La memoria que nos falta es la llamada memoria alta y con la orden MEM /C sabremos cuanta memoria de este tipo tenemos disponible. Es en la memoria alta donde podemos cargar los programas residentes tales como el controlador del ratón MOUSE, el controlador VESA, el teclado en castellano KEYB SP, el controlador de pantalla ANSI, el caché de disco SMARTDRV....

Por desgracia, no toda la memoria alta está disponible para nuestro PC ya que el hardware como por ejemplo la tarjeta gráfica de nuestro ordenador hace uso de ella, por tanto tendremos una pequeña cantidad disponible. Las órdenes LH y DEVICEHIGH lo que hacen es cargar los programas en esta área de

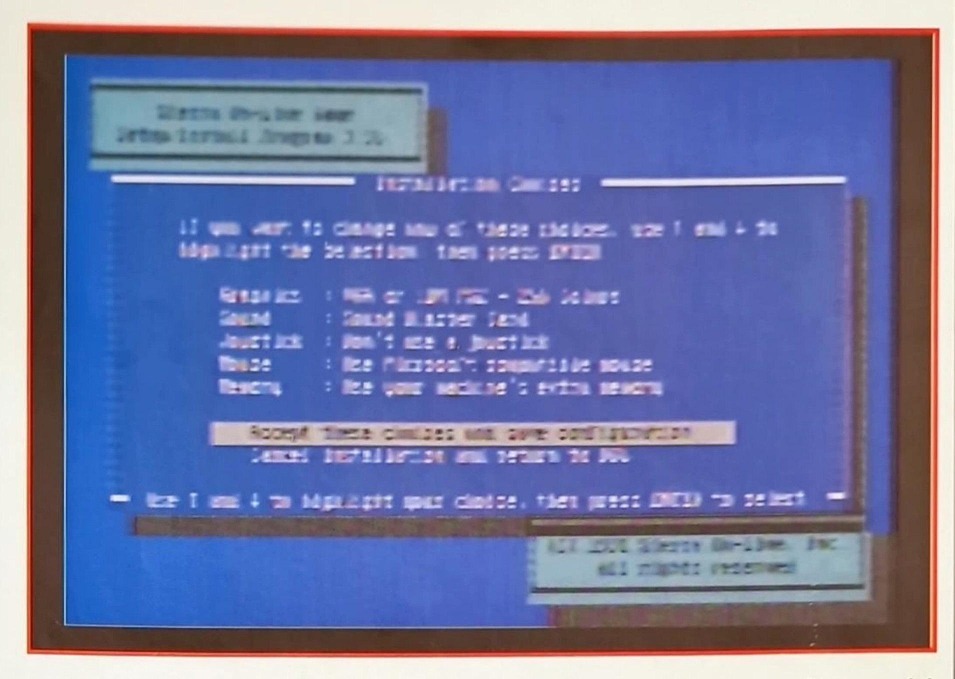
CONFIG.SYS

- LASTDRIVE=C
- FILES=30
- BUFFERS=8
- DOS=HIGH,UMB
- DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
- DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
- STACKS=0,0



AUTOEXEC.BAT

- @ECHO OFF
- PROMPT pg
- LH C:\MOUSE.COM
- LH C:\DOS\KEYB SP



memoria.

Con los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT de este artículo, conseguirás unas 14 Kb libres de memoria alta, ya cargados en memoria alta el ratón y el teclado en castellano. Si escribes la orden DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=E800-EFFF, en vez de la línea del listado correspondiente, ganaras 32 Kb mas de memoria alta aunque puede que tengas algún problema con algún programa, a mi personalmente no me ha dado de momento ningún problema y es un truco que funciona en la mayoría de los PC del mercado.

Una nota: utilizar memoria expandida LIM/EMS en el PC nos resta 64 Kb de memoria alta ya que hacen falta para gestionar el acceso a memoria, la paginación. Por tanto, si utilizamos el parámetro NOEMS ganaremos 64 Kb de memoria alta pero no tendremos memoria expandida LIM/EMS disponible.

Para terminar quiero dejar claro que he intentado simplificar al máximo posible todo este tema de las memorias, pero que es muy difícil resumir en un pequeño artículo como éste, un tema del que se han escrito extensos libros y del que se podrían escribir aún mas, por tanto, espero que tras la lectura de este artículo seas ya, al menos capaz de configurar la memoria de tu ordenador de acuerdo a las necesidades de los diversos juegos y que tu PC no te diga: "memoria insuficiente".

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

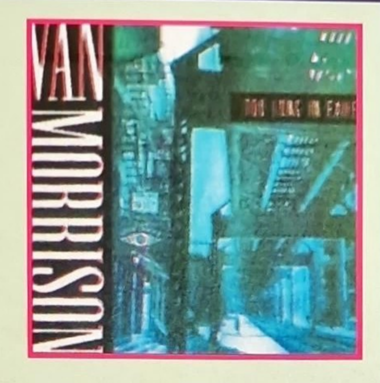
LA ORDEN MEM /C NOS INDICA LA MEMORIA DISPONIBLE DE CADA TIPO



DISCOS

A ritmo de `blues´

VAN MORRISON



El viejo Morrison sigue en la brecha. *Too long in exile* es una buena razón para recordar la música de este irlandés de leyenda. Lo que nadie se atreve a hacer hoy, este artista lo hace y muy bien, por cierto, acompañado por el órgano Hammond de Georgie Fame. Sus renovados temas de *blues* son espectaculares. *Good morning little schoolgirl* o *Take care of you* son canciones clásicas que mejoran en las manos de Morrison. *Lonely Avenue*, de Ray Charles es otra de las joyas de disco. No falta la versión de su primer gran éxito, *Gloria*, grabado en colaboración con el músico de *blues* John Lee Hooker.

DISCOS

El conquistador

MARCO MASINI



Parece que al italiano Marco Masini le ha gustado grabar en español, porque ataca de nuevo con *Te enamoraré*. ¿Qué es lo que pretende? ¿No querrá conquistarnos de verdad? La grabación de este disco ha tenido lugar en los estudios Macro de Florencia. Masini tiene mucho que ganar en España. Por lo pronto, ya se ha llevado a casa un disco de oro por el lanzamiento de su disco de presentación en nuestro país. Seguidor del peculiar y desgarrado estilo italiano, el cantante ha querido adaptar al castellano su modo de cantar, sin que se detecten grandes desequilibrios vocales.

DISCOS



Joven promesa

OLETA ADAMS

Es el gran *boom* musical descubierto por Roland Orzabal, componente del grupo Tears for fears. Oleta Adams tiene un nuevo disco en cartera *Evolution*, con el que pretende consolidarse y pasar de ser hallazgo casual a estrella de la canción. Este trabajo cuenta con dos versiones de temas muy conocidos: *New York state of mind*, de Billy Joel, y *Don´t let me be lonely tonight*, de James Taylor. En esta última versión, el único acompañamiento musical es el saxo de David Saborn. Lo primero que se extrae de *Evolution* es un sencillo titulado *I just had to hear your voice*.

Buenas vibraciones

DANZA INVISIBLE



Clima raro es el resultado del trabajo veraniego en los estudios de grabación de Parkgate Battle (Inglaterra) de los componentes de Danza Invisible. Los cinco malagueños nos ofrecen trece nuevas canciones. La composición de los temas ha corrido a cargo de Rodrigo Rosado, Corcovado y Antonio de la Rosa. Para los chicos de Danza, este álbum significa la consagración de su estilo y su sonido; parte de ello, se debe a la colaboración en la producción de Mike Vernon, un experto en la materia. Según Danza Invisible, escuchando el disco se tiene la sensación de estar asistiendo a un concierto del grupo en directo. Si ellos lo dicen...



Furia prehistórica

PARQUE JURASICO

Un hombre de negocios, interpretado por Richard Attenborough, está obsesionado por una idea: recrear la época en que la fauna era dominio casi absoluto de especies de saurios. De la sangre de un mosquito de la época conservado en una placa de ámbar, se extrae el ADN necesario para desarrollar ejemplares de saurios prehistóricos. La ingeniería genética se ocupa del resto; el parque natural más atrevido y exuberante de la historia engrasa su maquinaria para una presentación por todo lo alto. Desde luego, la aventura promete un desenlace de lo más sugerente... Parque Jurásico está basada en la novela de Michael Crichton y cuenta con la participación de un actor muy apropiado para este tipo de tramas un tanto siniestras, Jeff Goldblum (*La mosca, El sueño del mono loco*).
Director: Steven Spielber. Intérpretes: Jeff Goldblum, Laura Dern, Richard Attenborouhg. Género: Ciencia ficción

Un trío de cuidado

HOCUS POCUS



Se trata de tres brujas auténticamente perversas que vuelven a la vida después de tres siglos de extraña invernación. Trescientos años que no han conseguido mermar en nada sus dotes para hacer el mal. Las damas se despiertan con una vitalidad tremenda, que amenaza con hacer estragos en las comarcas cercanas. Este curioso trío va a hacernos vivir situaciones muy divertidas, pero en un ambiente un tanto sórdido. Y es que Bette Midler aporta toda su arrebatada personalidad, además de cantar una canción en la película, especialmente dedicada a los numerosos admiradores de sus cuerdas vocales. La comedia se desarrolla entre lo sobrenatural y lo cotidiano, dejando rienda suelta a la imaginación para que elucubre sobre lo que va a ocurrir.
Director: Kenny Ortega. Intérpretes: Bette Midler, Sarah Jessica Parker, Kathy Najimi. Género: Comedia.

Amor hasta el límite

TRUE ROMANCE

El plantel de actores que participan en *True romance* es impresionante, como su presupuesto, 25 millones de dólares. Este es un proyecto antiguo que ha multiplicado casi por diez su expectativa de gasto y tiene como protagonistas a personajes de los ambientes menos favorecidos de la sociedad. Un muchacho, loco por Elvis y el Kung-fu, conoce en un cine de mala muerte a la mujer de su vida, que resulta ser una aprendiz de prostituta. Entre ellos surge el amor, los proyectos de matrimonio y vida en común, irrealizables si nuestro chico no liquida al chulo que atenaza a su novia. A partir de aquí, la historia se empieza a complicar. El motivo: una maleta repleta de droga.

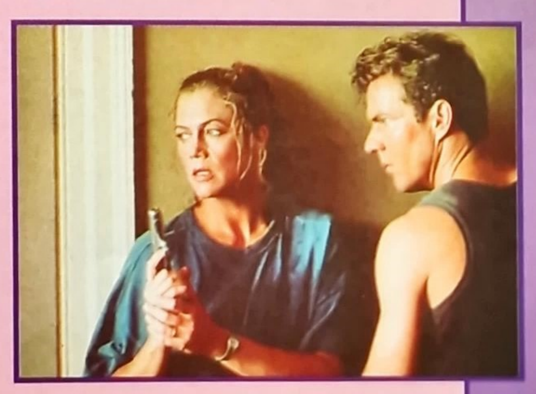


Director: Tony Scott. Intérpretes: Christian Slater, Patricia Arquette, Dennis Hopper, Val Kilmer, Gary Oldman, Brad Pritt. Género: *Thriller*.

Dos espías y un bebé

UNDERCOVER BLUES

De familia feliz primeriza, a espías de vuelta de todo, con un pequeño e inusual acompañante a cuestas. Así son los Blue, Jeff y Jane, encarnados por Dennis Quaid y Kathleen Turner. Esta pareja de espías, que se conoció en una turbulenta misión en centroamérica, se da un respiro para cuidar de su primer retoño. Todo parece ir bien hasta que el jefe de ambos irrumpe en la plácida vida familiar para sacarlos de las orejas al ruedo y encargarles un nuevo trabajo. El niño irá con ellos, lo que propiciará situaciones muy divertidas. Comedia y acciones trepidantes se entremezclan en una película que rompe los moldes clásicos de las aventuras de espionaje.
Director: Herbert Ross. Intérpretes: Kathleen Turner, Dennis Quaid, Fiona Shaw. Género: Espionaje.





NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

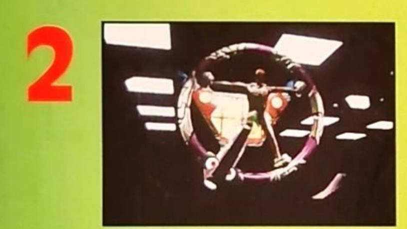
RANKING

1



CYBERRACE (Cyberdreams/Dro Soft)
Una carrera por la hegemonía del planeta Terra en la que la derrota y victoria se traducen en muerte y supervivencia. Asumes el papel de Clay Shaw y debes vencer para evitar que tu novia sufra el más terrible de los castigos, participando en una carrera en la que todo vale para ganar.

2



SYNDICATE (Bullfrog/Dro Soft)
Un arcade en toda regla con unos escenarios futuristas supercuidados y en el que el factor estratégico es la clave del éxito.

3



LOTUS (Gremlin/Erbe)
Un juego de carreras en el que defines tus circuitos personalizados para no repetir nunca el mismo escenario.

4



POLICE QUEST III (Sierra/Erbe)
Nuestro gran héroe vuelve al ataque aunque, en esta ocasión, ascendido. Toda una aventura que sigue en la línea de esta saga.

5



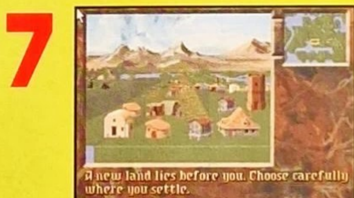
EL FISH (Mindscape/Dro Soft)
Un simulador superoriginal para mentes creativas que deseen probar un auténtico simulador de peceras en su PC.

6



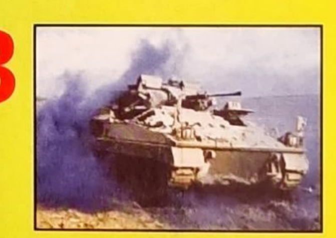
PINBALL (Spidersoft/Erbe)
Todo el placer de estas adictivas y maravillosas máquinas to tienes ahora disponible en tu PC.

7



STRONGHOLD (SSI/Dro Soft)
Crea tu propio mundo de de juego de rol, con sus diversos habitantes y edificios. Además participa en los mayores combates contra las fuerzas del mal.

8



TORNADO (D. Integration/System 4)
Un simulador de este magnífico avión, acompañado de una excelente base de imágenes de tus enemigos.

9



ATP (Sublogic/Proein)
Un excelente simulador de avión comercial, en el que es tan importante ser un buen piloto como un hábil navegante.

10

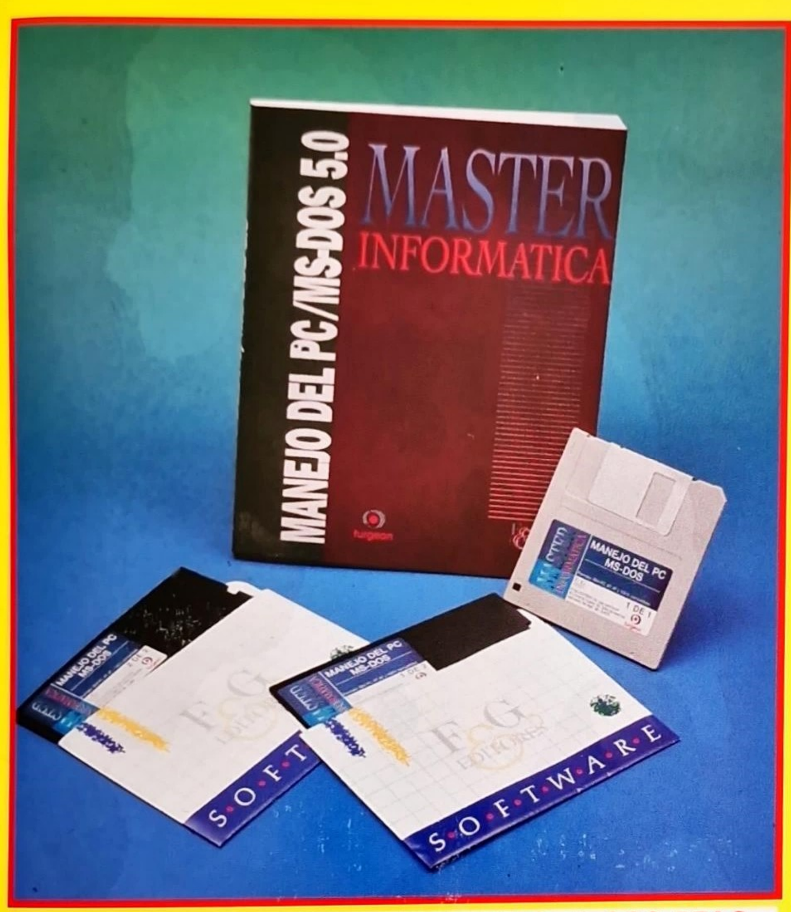


ERIC THE UNREADY (Legend Software/Erbe)
Una gran aventura llena de humor y unos excelentes gráficos para un juego en el que su único defecto es estar en inglés.



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC






SUSCRIPCIONES

- **Por Tfno.:** 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- **Por Fax.:** 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0, un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal............ Ciudad:........................... Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir el Tutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

UN JUEGO DE AVENTURAS PARA PONER A PRUEBA TU MENTE.



Si toda tu vida la habías ocupado haciendo pasatiempos en los ratos libres. Crucigramas, autodefinidos, sopas de letras, enlosados numéricos, etc... Este es tu juego.

CARACTERISTICAS:

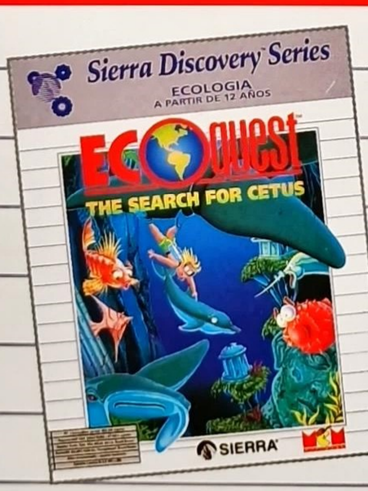
- Cerca de tres docenas de pasatiempos y puzzles.
- Tendrás que resolver problemas de: astronomía, robótica, códigos/cifras, lógica y matemáticas.
- Tres niveles de dificultad, novato, medio y experto, que podrás cambiar durante el juego.
- No tienes que teclear instrucciones, tienes un fácil control desde ratón, joystick o teclado.
- Espléndidos gráficos en 256 colores y sonido estéreo.
- Completamente traducido al español.







NO TE PUEDES PERDER LO ÚLTIMO DE SIERRA.

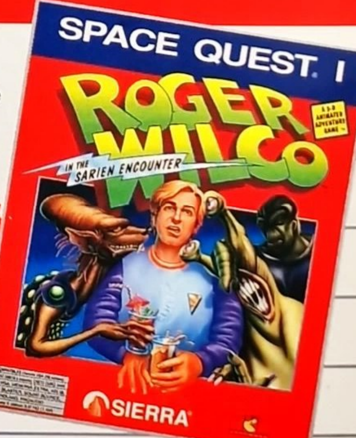


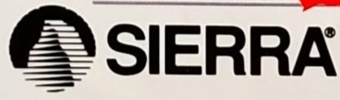
Aventuras, peligros y descubrimientos bajo el mar.



Su misión es limpiar el universo...
Ahora podrás disfrutar de esta primera aventura de Roger Wilco.







™ designa una marca registrada de Sierra On-Line, Inc. ® es una marca registrada de Sierra On-Line, Inc. © 1993 Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados.



Nueva Dirección:
C/ Méndez Alvaro, 57 • 3ª Planta, 2
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63